バンプレスト年内発売の新タイトルを緊急発表!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年7月26日発行(隔週金曜日発行)第2巻第14号通巻22号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.26
1996 7/26
特別定価540YEN

巻頭特報
バンプレストスペシャル

新スーパーロボット大戦
ドラゴンナイト4
同級生2
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

夏はゲームで汗をかく!

スポーツゲーム 全67タイトル 大分析

ワールドスタジアムEX
ファイティングイリュージョン K-1グランプリ
Total NBA'96
／ほか

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO2
NOëL
エターナルメロディ
ポポロクロイス物語
キングスフィールドIII
ボカンと一発ドロンボー



完全保存版付録

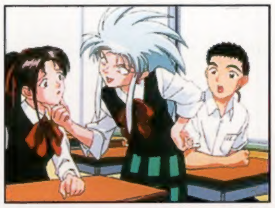
おすすめソフトがひと目でわかる! 全326タイトル完全カタログ

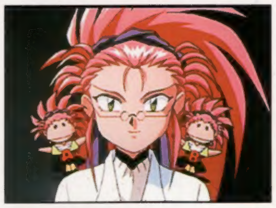
電撃Soft Station Special

これは便利! ウラワザ・プレミアムコレクション12P付き

PlayStation











華の学園生活…わたしたちと遊ばない♥

増殖を続ける天地ワールドの新たな舞台はなんと学校だ！混迷をきわめる恋模様。唯一の安住の地である学園生活を奪われる天地の運命は・・プレイステーション版だけの新キャラも3人登場し、今まで以上のドタバタは必至！さらに恒例の、お風呂シーンはもちろん、プレイステーションならではのおまけも追加。エンディングまでのアニメーションを一挙にみれるアニメ再生機能や「天地無用！」に関するクイズゲーム、プレイステーションだけの新OP／EDなど超充実の1本！

天地無用！

登校無用（とうこうむよう）



オリジナルキャラ3人娘登場！

紗夏姫　綺野狐　衣蕾羅

〈STAFF〉
■アニメーション制作：AIC
■アニメーション制作協力：井上　博明（オニロ）
■制作スーパーバイザー：真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本：長井　仁（オルフェ）
　　　黒田　洋介（オルフェ）
■音楽制作協力：関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ（3曲）
　作詞　枯堂　夏子
　作曲　藤原　いくろう

《CAST》
■柾木　天地：菊池　正美
■阿重霞：高田　由美
■砂沙美：横山　智佐
■清　音：天野　由梨
■魎皇鬼：小桜エツ子
■霄皇鬼：矢島　晶子
■衣蕾羅：花島佳奈英
■魎　呼：折笠　愛
■美　星：水谷　優子
■鷲　羽：小林　優子
■柾木　勝仁・信幸：青野　武
■那　岐：大塚　瑞恵
■紗夏姫：赤見　幸重
■綺野狐：秋山　久美

9月発売予定

CD2枚組　価格6.800円（税別）

初回特典：イニシャル生産分のみ「描き下しオリジナルイラスト集」マニュアル添付

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6Fユーザーサポート TEL03-5443-1636

XING ENTERTAINMENT

T1024574070541

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-7／26

電撃PlayStation Vol.26
特別付録 全326タイトル&ウラワザ完全収録・PSソフトカタログ
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年7月26日発行（隔週金曜日発行）第2巻第14号通巻22号　発行人／染谷憲司　編集人／浅野一人
発行　メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円（本体価格524円）
発行：メディアワークス
発売：主婦の友社

バンプレスト年内発売の新タイトルを緊急発表!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年7月26日発行（隔週金曜日発行）第2巻第14号通巻22号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.26
1996 7/26
特別定価540YEN



巻頭特報 バンプレストスペシャル

爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる
同級生2
ドラゴンナイト4
新スーパーロボット大戦

夏はゲームで汗をかく!

スポーツゲーム 全67タイトル 大分析

ワールドスタジアムEX
ファイティングイリュージョン K-1グランプリ
Total NBA'96
/ほか

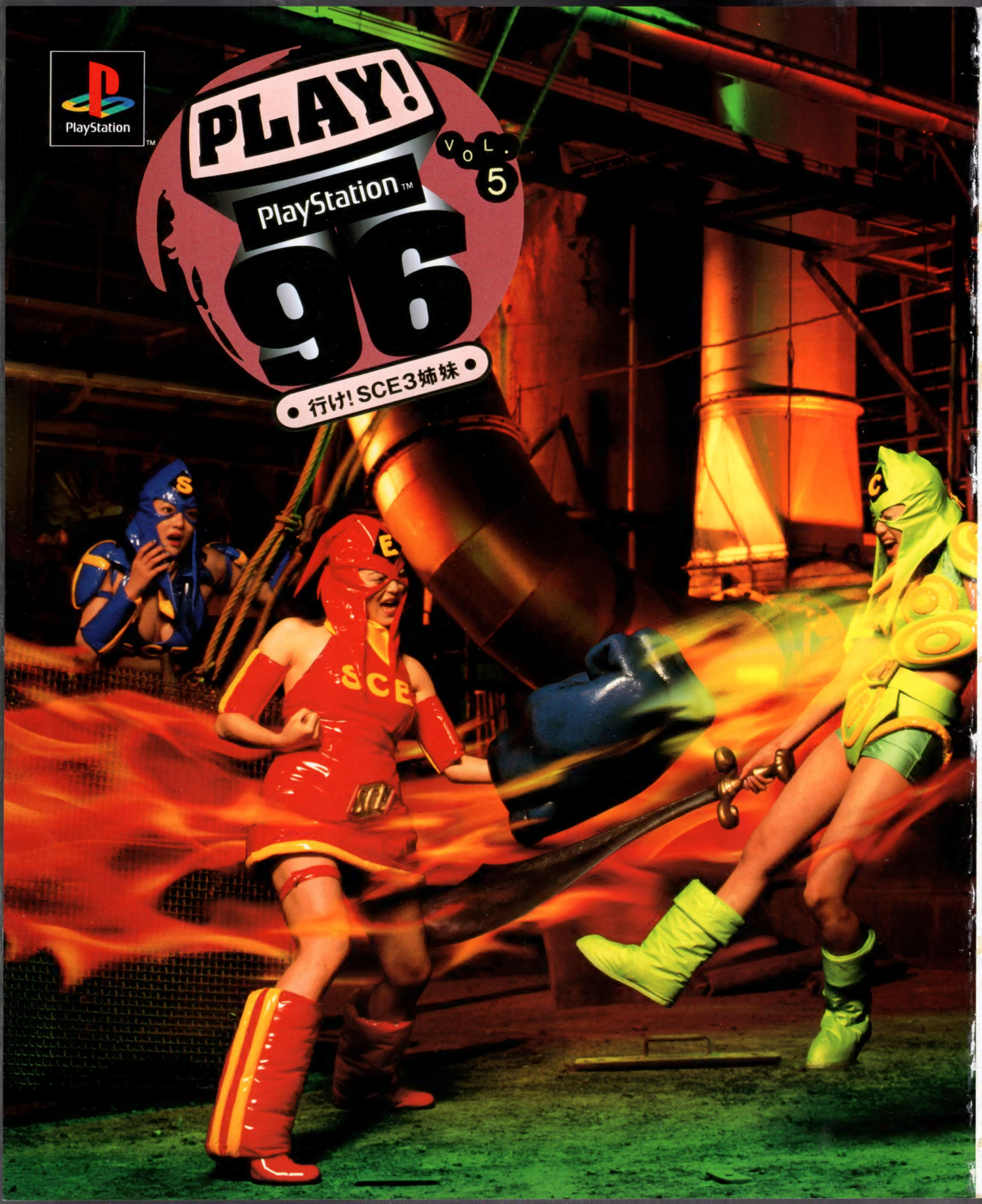
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO2
NOëL
エターナルメロディ
ポポロクロイス物語
キングスフィールドIII
ボカンと一発ドロンボー

完全保存版付録

おすすめソフトがひと目でわかる! 全326タイトル完全カタログ

電撃Soft Station Special

これは便利! ウラワザ・プレミアムコレクション12P付き


PlayStation
PLAY!
VOL.5
PlayStation
96
行け!SCE3姉妹
SCE



もともとは「戦え!SCE」という タイトルだったな。一の巻

「この三姉妹の企画は、ダメですね、全然。
仮面のデザインがよくないですね。だいたい、
いくら美人を使っても、仮面をかぶってるんじゃ
意味ないじゃないですか。どれが姉でどれが妹か、
見分けつきませんよ。色で言われればわかりますけどね。
僕は、青は好きですけど。緑は、バストがいまいちですね。
突然ですが、アートディンクの飯塚でした。」
一説明しよう! 三姉妹に寄せられた数百通のお便りのうち、
半分近くが「仮面がダサい」というものだったのだ!
CHIE「こんな『サービス満点。プレイステーション。』な
コスチューム着てるのに、ダサいなんてひどいわ」
ERI「あんたのせいよ!」
CHIE「なんであたしのせいなのよ!」
SAE「ちょっと待って! 公平に見て、あたしのカッコが
いちばん恥ずかしいと思うわ!」
一説明しよう! 全ては、
演出家の石井の(←誰だ?)せいだと思います。
ERI「あーくやしい!」
CHIE「なにすんのよ!」
ERIのスペシャルダイエットパンチが炸裂した!
一ちがいます。メガトンダイエットパンチです(石井)
SAE「やれやれー!」
CHIE「やったわね。こうなったらあたしも、必殺技出すわよ」
梅本「そう! そうなのです。ザ・キング・オブ・ファイターズ'95の
PS版はワンボタンで必殺技が出せたり、
2P対戦時のバトル条件を細かく設定することも可能。
さらにEXTRAモードでは各ステージのミュージックや、
キャラクターのプロフィールやボイスも
楽しめるというファン必携のソフトなのです!」
SAE「なに、このひと」
梅本「わかってます、わかってます。ケンスウがいつも
試合前に食べるものは何かってことでしょう。秘密ですが、
特別にお教えしましょう。『肉まん』です」
CHIE「あのー」
梅本「そうですか、そうですか、やはり女性格闘家とくれば、
『キングのバー』でしたね。私としたことが。
やはり背景にいる三人組が気になりますか。そうです、
彼らは、前作のヘビィD!、『龍虎の拳』の藤堂竜白、
『餓狼伝説』のダック・キングなのです。
あっ、主人公ステージの『ネオジオランド』
も忘れてはいけませんね。
ギャラリーの女の子、気になりますか、やはり。
あれは、ウチの女子社員なんですよ」
一PSの広告で『ネオジオランド』を言い放つおそるべき
SNKの宣伝担当者! しかも、三姉妹の仮面はダサい!
この企画の前途やいかに。以下、次号。

名作大好き

SAEのオススメ





ナムコミュージアム VOL.3
名作コレクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 NAMCO LTD.

RPG大好き

CHIEのオススメ





ポポロクロイス物語
RPG
標準価格5,800円(税抜)
7月発売予定
© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.
© YOHSUKE TAMORI



KING'S FIELD Ⅲ
3DRPG
標準価格6,300円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 From Software,Inc.

アクション大好き

ERIのオススメ





ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© SNK 1995



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月発売予定
© SNK 1995



ハイパーオリンピック イン アトランタ
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

プレプレ™ 瓦版 かわらばん

編集長:ムームー星人

プレプレの3号はもう届いたかムー?
内容は、洋ゲー"TOTAL NBA'96"のデモプレイ、
リッジレーサーレボリューションのデビルカーやキン
グスフィールドⅡの最強データなど、もりだくさんだムー。
まだ入会していない人は、今すぐ申し込めばプレプレ
3号に間に合うムー。急ぐムー!
プレイステーション・クラブの入会等に関する
お問い合わせは、Tel. 03-3266-7830まで。
(9:30~17:30、土・日・祝日は休業)





サービス満点

新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5000

SONY

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
CRW
counter revolution war
カウンター・レボリューション・ウォー
■緊急指令02S:総員、戦闘モードに突入せよ
'96/08
PlayStation
5,800yen


PlayStation
「超大作」をめざしたわけではありませんが、結果的にイベント400以上、登場キャラ250以上の大ボリューム
となりました。画面はクォータービュー。アニメチックですが、決して幼稚なものではありません。子供も、
大人にもプレイしてほしいRPGです。キャラのちょっとした仕草や表情など、細かい演出を大事にしました。


あぁ、眼を覆いたくなるほど
ほのぼのした世界だった。
絶賛発売中！ 標準価格5,800円（税抜）SCPS-10023 ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI
アニメチックロマンチックRPG
POPOLOCROIS
ポポロクロイス物語™
特製パジャマプレゼント！ 抽選で100名様に ハガキに住所・氏名・年令と「ポポロクロイス物語」のスタッフロールの最初に出てくる人の名前を書いて送ってね
◎宛先：〒104 東京都港区赤坂8-5-26 赤坂DSビル2F ソニー・コンピュータエンタテインメント「ポポロクロイス物語係」
◎締切：'96年8月31日（当日消印有効）＊当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



PlayStation
Oddity
Odo Odo
おどおどおっでぃ
「それ」をみつけたらほんとうに強くなれるのかなあ？
そうぼくがつぶやいたとき、きみはいったよね。
「それ」ってどこにあるの？
「それ」は心の何処かにねむっている。
心の真実に気づいたとき「それ」は、めざめる。
ちいさな「それ」は、手の中で１本のつえになりひかりをはなつ。
「それ」は、めざめると同時に成長をはじめる。
「それ」がおおきくなるたび、ほのかなひかりはかがやきをますだろう。
そして「はじまり」がはじまる。
ここは何処なんだろう？
かすかなひかりを手の中に感じる。
これがぼくの「はじまり」。
今秋発売予定　予価5,800円(税別)
IDC
media studio
Isetan Data Center
I·D·Cメディアスタジオ：TEL,03-5273-6563
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS & GAME INDEX

1996 7 26
Vol.26

巻頭特集

電撃特報パンプレストSPECIAL

特集 I

美少女ゲームなら電撃におまかせ♥ 電撃Play Station-G

特集 II

大作格闘ゲーム2本を大攻略!! 電撃格闘無敵

高解像モードで60分の1秒表示を実現。驚異的なグラフィックと多彩な技が魅力の、進化した格闘ゲームを徹底解剖!!

家庭用ではPS版の発売が最初に決定した、人気格闘ゲームのシリーズ最新作。デキの良さは保証付きなのだ。

徹底攻略コーナー

発売直前・直後のゲームをチェック 電撃Play Question

特集 III

ロープレ命の人のための人気コーナー Go Go RPG

新作ゲーム情報

新作Soft Station

ゲームインデックス 50音順

SPECIAL PRESENTS

隔週化記念大プレゼント!

まだまだ続く!!電撃PSの大感謝

体験版CD-ROM + 10大グッズ

今号は体験版CD−ROMとプレミアムグッズを大放出するぞ!! そう、電撃PSが贈る愛読者のみなさまへの大感謝は、止まるところを知らないのだよ。しめ切りは2週間後と近いので、今すぐ応募しておこう。

体験版 計123名様に当たる!!



3名

1 トワイライトシンドローム ~The Memorize~
(提供:ヒューマン)

▲「トワイライト~」の世界にハマっちゃったら絶対必携! 井上喜久子さんのインタビューをはじめ、普通の体験版とはひと味違った内容が魅力なのだ。



60名

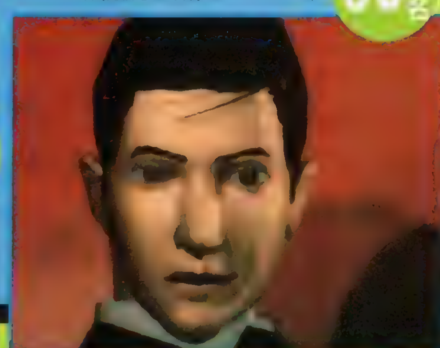
2 首都高バトル ハイライト版
(提供:元気)

▲土屋圭市&坂東正明が完全監修した大ヒットRCG。まだプレイしていないキミは、ぜひこの体験版で!

3 時空探偵DD パイロット版
(提供:アスキー)

▼タイムマシンを悪用した未来犯罪に、時空探偵・鳴神(なるかみ)が挑む。期待のAVGの体験版を60名様にプレゼント。

60名



大プレゼント!

10大グッズ

プレミアムグッズがいっぱい!

好きなゲームのグッズは、やっぱり持っておきたいもの。そこで今回は人気ゲームのスペシャルグッズの数々を、バラエティー豊かに取り揃えてみたぞ。迷っちゃうとは思うけど、どれか1つを選んで送ってね。



4『ウィザーズハーモニー』マウスパッド
(提供:アークシステムワークス)
100名



5『モータートゥーン・グランプリ2』オリジナルTシャツ
(提供:SCE)
3名



6『女神異聞録ペルソナ』パスケース&アトラスステッカー
(提供:アトラス)※各1枚ずつ
5名



7『Jumping Flash!2』ムームー人形・大(高さ約50cm)
8 同・ムームー人形・小(高さ約30cm)
(提供:SCE)
3名
3名





9『KING'S FIELD Ⅲ』ミニジグソーパズル
(提供:フロム・ソフトウェア)
10名



10 へべれけキーホルダー8体セット
(提供:サンソフト)
5名



11『アイドル雀士スーチーパイⅡ』かないみかサイン入りTシャツ
(提供:ジャレコ)
3名



12『KING'S FIELD Ⅲ』ムーンライトソード ペーパーナイフ
(提供:フロム・ソフトウェア)
7名



13『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』草薙京の校章風バッジ
(提供:SNK)
10名

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.29(8月30日発売)で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。


電撃特報
バンプレストスペシャル
和了れなかったらオシオキよ～っ!
うわさのヤツラがPSにやって来た!!
あの爆れつが
まふぃだ

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

本格(?)4人打ち麻雀なのだ!!

マルチメディアに展開中の人気作品「爆れつハンター」が、ついにPSにも登場。しかもジャンルは麻雀！　も、もしかしてうれしはずかしの脱衣麻雀なのか？　ティラやショコラやガトーが、大胆に上着を脱ぎ捨てて…って、それはいつものことだけど、脱衣麻雀じゃないんだってば。この画面を見ればわかるとおり、ちゃんとした4人打ち。しかし、メンツがあの連中なんだから、ただの麻雀ゲームになるはずもないっ！　はたして、どんなことになってしまうのだろうか？







◀▼▲とりあえずは、オーソドックスなレイアウトの麻雀画面。しかし、ゲーム全体は原作の人気キャラクターたちが、個性全開で活躍するのでちょっと変わった麻雀ゲームになりそう。熱いぜ！



爆れつハンター
まあじゃんすぺしゃる

ジャンル	TBL	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

麻雀ゲームになってPSに登場!!

『爆れつ』のキャラたちと麻雀で勝負!!

ソーサラーハンターとは?

ここで、原作を知らない悪い子のために、彼ら“ソーサラーハンター”とは何者なのかを説明しておこう。「爆れつ」の世界、スフォールナ大陸では、魔法を使える特権階級“法族(ソーサラー)”が、特殊な力を持たない庶民(パーソナー)を支配していた。そこで、庶民に非道な仕打ちを加える法族を仕置きにかける非情のプロフェッショナルが登場。それが彼ら“法族狩り(ソーサラーハンター)”だ! 「爆れつハンター」は、彼らの冒険と活躍を描きつつも、お色気あり、愛とロマンありのファンタジーストーリーなのだ。



ティラ・ミス
キャロット、マロンとともに行動するソーサラーハンター。普段はおっとりしたメガネっ娘だが、ロングコートを脱ぎ捨てれば、女王様モードに!(声:林原めぐみ)

キャロット・グラッセ
バカでスケベで素敵な主人公。とにかく女好きで、いくらフラれても懲りない困ったヤツ。魔法を唱和して獣人化するという、スゴイ能力を持つ。(声:古本新之輔)

ショコラ・ミス
ティラの妹。なぜかキャロットに惚れていて、彼をダーリンと呼ぶ。ティラと同様女王様モードにチェンジして、[illegible]を武器に使って戦う。(声:水谷優子)

ガトー・モカ
人並はずれた怪力と筋肉美を持つ、ソーサラーハンター。美しいものを好む[illegible]オカマ(?)。(声:[illegible])

ビッグ・マム
ソーサラーハンターの総元締め。年齢不詳、正体不明の美女で、怒らせるとコワーイおかた。(声:[illegible])

マロン・グラッセ
キャロットの弟で、クールな美青年だがブラザーコンプレックス気味。東方魔術を使いこなす。(声:真殿光昭)

ドーター
かわいくて優しい、ソーサラーハンターたちとビッグ・マムの連絡係。どこにでも現れる。(声:玉川紗己子)



『爆れつ』ワールドはマルチメディアに展開中!!

コミック、小説、アニメと各方面に展開中の「爆れつハンター」。お好みしだいでメディアを選んで楽しめるぞ。

まず小説版は、電撃文庫から「爆れつハンターSpecial③」（¥500）が8月10日発売。「電撃コミックガオ！」に好評連載中のコミック版は、第8巻（¥560）が7月27日に発売されるぞ。そのほか、TVアニメ版を収録したビデオ、LDに、小説版をもとにしたドラマCDも続々発売中だ。TVゲームではPSより先に、サターンでゲーム化されている。こちらはAVGで、初回生産分にはおまけCDもついているぞ。PS版の前に、しっかり予習しておこう。





…で、どんなゲームになるの？？

『爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる』3つのポイント！

1 キャラの個性を生かしたちょっと変わった麻雀ゲーム！

というわけで、キャロの獣人化をはじめとした各キャラの特殊能力や、キャラクター同士の相性といった要素も盛り込まれた、『爆れつ』ならではのにぎやかな麻雀になるようだ。そういえば、マロンの使う東方魔術なんかは、麻雀にも強そうな感じ。彼らの力がどんなふうに麻雀に生かされるのかな？

2 3つのモードで『爆れつまあじゃん』を満喫！

COMの「爆れつ」キャラたちに勝ち抜くことでPS版オリジナルの物語を楽しむことができるストーリーモード。麻雀トーナメントで優勝を目指す勝ち抜き戦。3人の対戦相手を自由に選んで対局するフリー対局の3つのモードで遊べるのだ。

3 新作ビジュアルでアニメーションもいっぱい！

ストーリーモードのグラフィックや、特殊効果など各所に使われるアニメーションなどゲーム中のビジュアルは、すべてこのゲームのために描き起こされた完全新作のものになる。もちろん、ゲーム中のボイスはTVアニメと同じ声優さんたちによるもの。これならファンも納得だよね。





電撃特報
バンプレスト
スペシャル

パソコンで記録的ヒットを飛ばした、
超人気の恋愛ゲーム『同級生2』がいよいよ
PSに登場!! 今回は、気になるPS版の
内容を鋭くチェックしてみたぞ。

同級生2

同級生2 [redacted]

シャンル	アトヘンチャー	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

ファン待望の超人気恋愛ゲーム PSに登場



「同級生」を知らないキミに!

『同級生2』は、高校3年生の主人公が、高校生活最後の冬休みに女の子との甘い恋愛を体験するという内容のゲームだ。舞台となる八十八町と如月町という2つの町（フィールド）を歩き回り、学校や公園、レジャー施設などのスポットへ行き、女の子や登場人物たちと会話してシナリオを進めていく。プレイヤーの行動しだいで恋[illegible]を見ることができないので、何度でも楽しめる作りになっているぞ。

PS版の見どころチェック!!









CHECK 1 シナリオ追加でボリュームUP

このゲームは、１本のストーリーを流してプレイするのではなく、登場する女の子それぞれにシナリオが用意されている。ＰＳ版では、この１人１人のシナリオのボリュームを増やし、より女の子との親密度を楽しめる内容になっているのだ。15人＋αの女の子が登場するだけに、全体のシナリオはかなり充実しているぞ。やり応え十分!!

CHECK 2 オリジナルイベントが新たに加わる

シナリオの追加により、ゲーム中に起こるイベントの数も大幅にボリュームアップしているのだ。主人公が女の子と知り合い、だんだんと親しくなっていく過程でさまざまな出来事が起こったり、楽しいデートや旅行へ行けるなど、じつにバラエティーに富んだイベントが用意されている。ＰＳ版で、どんなイベントが追加されるのか楽しみだ。

PS版ゲーム画面写真大公開!

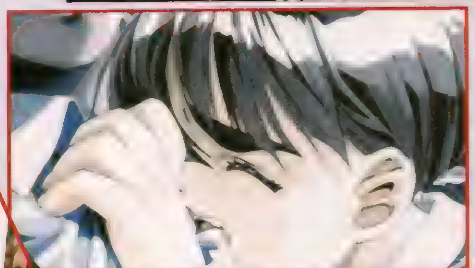
今回紹介しているビジュアルシーンは、すべてPS版のゲーム画面（開発中のもの）なのだ。パッと見てもわかるように、グラフィックのクオリティはかなり高い。かわいい女の子がいっぱい登場するだけに、グラフィックがキレイだとうれしいよね。また、PS版『同級生２』には、今回ポイント別に紹介しているように、パソコン版になかったオリジナル要素が加わっている。これにより、他機種でプレイしたことのある人にも楽しめる内容になっているぞ。PS版でどんな恋愛ロマンスが体験できるのか、とっても楽しみだよね。



CHECK 3 アニメーションによる演出の充実!!

ＰＳ版には、アニメーションによる演出が追加されることが決定している。これが、ゲーム中のキャラクターの仕草なのか、オープニングやエンディング、はたまたイベントなのかは現在不明。詳しい情報が入りしだい紹介するぞ。





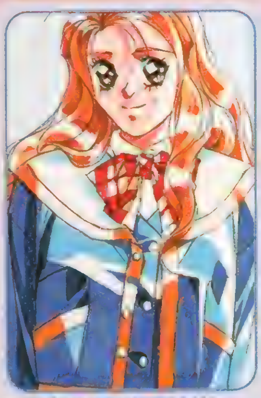


CHECK 4 豪華
キャストでしゃべる!

豪華声優陣を起用し、登場するキャラクターのゲーム中のセリフは肉声による音声でしゃべるのだ。恋愛がテーマなだけに、ムードたっぷりのシチュエーションで、女の子からグッとくるセリフをしゃべってくれるんだからたまりません！気になるキャストも発表がありしだいお伝えするのでお楽しみに。



登場する女性は



舞島可憐

主人公と同じ学校へ通う、同級生の可憐。彼女は、今をときめく現役アイドルなのだ。ハードなスケジュールに追われ、あまり学校には来れないみたい。



鳴沢美佐子

主人公と同居している美佐子は、唯の母親。主人公の家の１階が喫茶店になっていて、そこを１人で切り盛りしている。主人公の母親代わりでもあるのだ。



篠原いずみ

大きなお屋敷のひとり娘、篠原いずみ。彼女は学校で弓道部に所属していて、部長を務めている。ボーイッシュなイメージ通り、主人公とは友だちのような関係。

鳴沢唯

8歳の頃から主人公と同居している唯。主人公のことを実の兄のように慕い、女子校に通っていたが主人公の通う八十八学園へ編入してしまうほど。ヒロイン的存在だ。



そして…？

このコの名前は!?



続報を待て

CHECK 5 キャラクターデザイン 竹井正樹氏

によるPS版オリジナルキャラクター登場!!

今回の目玉は、なんといってもＰＳ版だけのオリジナルキャラクターが登場するってこと。もちろんキャラクターデザインは、オリジナル版も手がけている竹井正樹氏が新たに描きおこしているぞ。しかし、彼女に関する情報は一切不明。名前すらまだわからないのだ。詳しい情報は続報で随時フォローしていくので楽しみにしていてくれ。また、彼女以外にもオリジナルキャラクターが登場するのかも気になるところ。コイツは目が離せない注目作だ。

15人＋αです♡



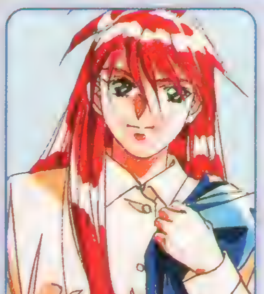
水野友美

主人公の家の隣に暮らしている、幼なじみの友美。今でこそ美人で優等生な彼女だが、幼少の頃はイジメられっこでよく泣かされていたとか。とってもおとなしい性格。



片桐美鈴

主人公のクラスの担任をしている、美人教師の美鈴先生。いつまでも進路を決めない主人公のことをいつも心配している。最近、男性と付き合っているらしい。



南川洋子

自宅がバイク屋の洋子は、やはりバイク好きの女の子。カッコイイ皮ジャンで、町中をバイクで走り回っているのだ。ちょっと不良っぽいイメージがナイス。



都築こずえ

主人公より１つ年下のこずえは、同じ学校に通う下級生。変なウワサを聞きつつも、主人公に憧れているちょっと変わり者。「先輩！」のセリフにイ・チ・コ・ロ♡

電撃特報3 バンプレストスペシャル

パソコン界で、美少女ゲームの金字塔を打ち立てた『ドラゴンナイト』シリーズの最新作が、ついにPSへ移植が決定したぞ!! 第一報の今回は、4人のオリジナルキャラクターに加え、PS版のゲーム画面を大公開！ コイツは見逃せない！



ドラゴンナイト4

美少女ファンタジーSLG ついに移植決定



サラ・キサラウ

ゲーム序盤で登場する、神官のサラ。主人公カケルの知り合いのバーンのいる教会で神官として働いている。セイルの待従頭も勤める味方だ。

ドラゴンナイト4

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

●コレってＰＳ版だけっ！

このゲームのシリーズを通しての主人公、神の血を受け継ぐ勇者ヤマト・タケルの息子のカケルはＰＳ版でも当然、登場する。その他にも、ヒロインのナターシャやエルフのマルレーネ、魔導師のネレイドに踊り子のパンドラなどなど、たくさんの女性キャラクターが登場し、主人公カケルと一緒に冒険を繰り広げていくのだ。

また、移植が決定したＰＳ版にはなんと、他機種に登場しなかった４人のオリジナルキャラクターが新たに追加されることが決定しているぞ。今回は、そのＰＳ版だけのオリジナルキャラクターのイラストを大紹介！　キャラクターデザインは、オリジナル版も手がけている「卒業」や「同級生」シリーズなどでおなじみの竹井正樹氏が担当している。この４人がどのような形でシナリオに絡んでくるのか、とっても楽しみだネ。

オリジナルキャラクター登場



リディア・クラウディス

巨大な鎌を持ったリディアも、ルシフォン軍に身を置く。彼女は死人使いなので、アンデッド系のユニットになるのかな？

ベイリット・シーン

格闘士のベイリットも、ルシフォン軍に所属している。彼女は見た目とは裏腹に、多くの修羅場をくぐり抜けているのだ。この３人は三魔将と呼ばれ、ボスのルシフォンに従う側近なのだ。

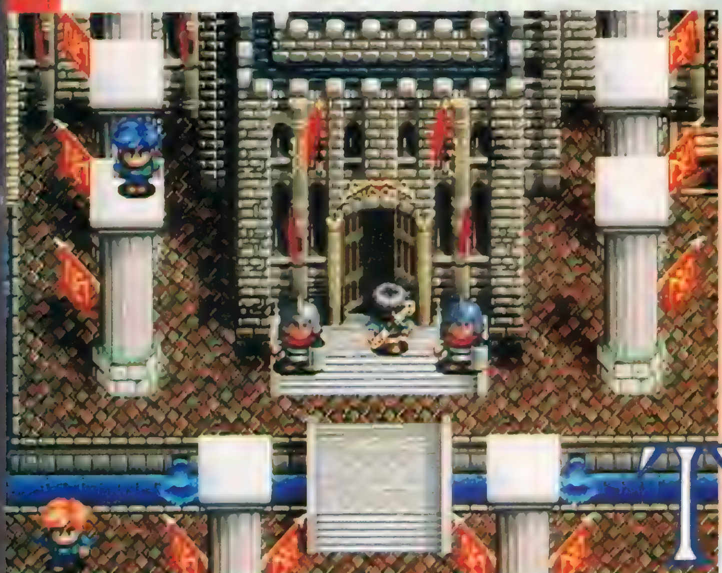
ハーディス・ヴェイン

敵のルシフォン軍に所属するハーディス。職業がドラゴンナイトということで、かなり強いステータスの持ち主。コイツは戦闘で手こずりそうだ。

グレート！ 早くも届いた ワンダフル！ PS版のゲーム画面！



移植決定の発表と同時に、早くもPS版のゲーム画面を大公開！　フィールドや街、戦闘にイベントと、すべてのグラフィックがPS版用にリニューアルされているのだ。開発も順調そうだぞ！　これは発売が楽しみだね。



◀これは、どこかのお城だろうか？　細かいグラフィックがキレイだよね。

細部まで描き込まれたグラフィック

街では人々から情報を聞き出したり、冒険を一緒にしてくれる仲間を捜すのが主な目的だ。街の人たちや仲間と会話することでイベントが発生し、ドラマチックなストーリーが展開していくぞ。パソコン版は、ちょっとなつかしい感じの街のグラフィックだったが、ＰＳへ移植する際に全面的にグラフィックが強化されている。使用されている色数はもちろん、１つ１つのパーツがじつに細かく描き込まれていて、とってもキレイになっているのだ。見た目も演出のうちの１つだから、これはうれしい手直しだよね。

また、ＰＳ版は、グラフィックが表示される画面がフルサイズになっているのにも注目！　画面全体なのでとっても見やすいのだ。



TOWN

▼キャラクターの顔グラフィックもちゃんと表示され、スッキリとまとまっていて見やすい。



とっても見やすくてナイス！

このゲームに登場するキャラクターには、それぞれ職業が設定されている。剣技を得意とするファイターを始め、魔法使いの魔導師、弓による攻撃が得意なエルフなどユニットの種類も豊富なのだ。各キャラクターは、戦闘でレベルアップしたり力や防御の種などの特殊アイテムを使用することでステータスの各パラメータが上昇して強くなる。現在のキャラクターの強さがひと目で確認できるのが、右で紹介しているステータス画面。これはパソコン版にはなかったもので、より快適にプレイできるようにＰＳ版に新たに加わったのだ。



STATUS



▼これが、フィールド画面。ユニットが大きく表示されている。

リニューアルされた迫力のバトルシーン

このゲームの戦闘はＳＬＧ形式で戦いを繰り広げていく。フィールドに自分のユニットを配置し、敵の行動を見ながら作戦を考えて自分のターンの時にユニットを移動、攻撃するのだ。各ユニットは仲間になったキャラクターを隊長として、それぞれの職業と同じ兵隊が１グループになって形成される。たとえば隊長が魔導師なら、そのユニットは全員が魔法攻撃ができるワケ。そして、各フィールドに設定されている敵のボスを倒せば、次の街へ進むことができる。ＰＳ版は、戦闘になるフィールドとバトルシーンもリニューアルされているのだ。特にバトルシーンは、パソコン版の横からの視点から、ナナメ見下ろし型のクオータービュータイプへと大幅に変更されている。キャラクターも大きくなり、より迫力のある戦闘が楽しめそうだ。



▲クオータービューに変更されたバトルシーン。立体感がよく出ているので、弓矢、大砲などの飛び道具や魔法効果などの演出がハデになりそうだ。

BATTLE







◀イベントのグラフィックも、全面的に変更されて新たに描き直されるだろう。過激なシーンはとくにね。

PS版のイベントはどうなる？

ファンの人ならご存じの通り、このゲームのイベントは過激なシーンや設定が続出するため、元々パソコン版は18禁ソフトとして発売されていた。ＰＳは18禁ソフトを公認していないので、ＰＳ版のイベントの内容やグラフィックがどのようにアレンジされるのか、ファンならずとも気になるところ。詳細がわかりしだい紹介していくので、続報をお楽しみに！

EVENT

『ドラナイ4』ってどんなゲーム!?

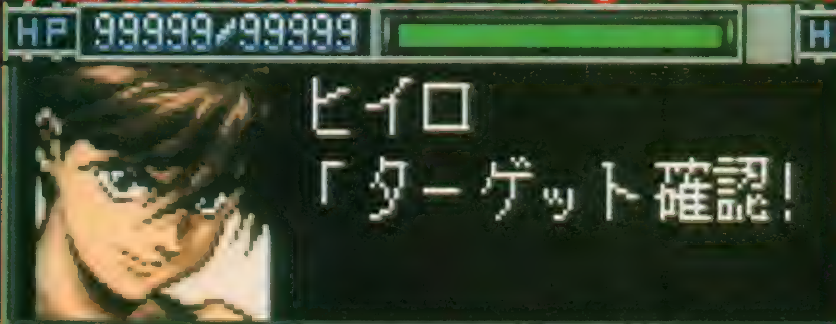
「ドラナイ４」のジャンルは、シナリオＳＬＧ。街で情報収集やイベントをこなすシナリオパートと、フィールドで戦闘を繰り広げるバトルパートが交互に用意されている。キミは主人公のカケルになり、仲間を捜しながら冒険を進めていくのだ。このゲームの特徴といえば、やっぱりたくさん登場する美少女♡シナリオや演出も凝っていて、とっても楽しいよ。



電撃特報4
バンプレストスペシャル

究極の進化を遂げて帰ってくる!!







新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

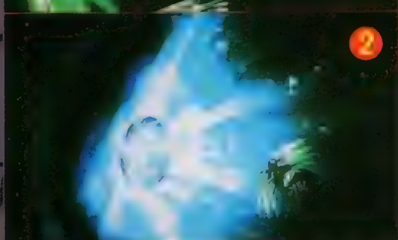
新スーパー

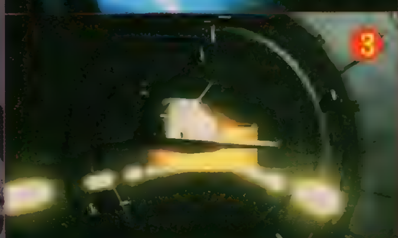
ついに完全新作で登場！

多くの熱狂的なファンの熱いエールに応えて、またPSに、あの『スーパーロボット大戦』が帰ってくる！　しかも、グラフィック、シナリオ、サウンドなど、すべての要素で究極の進化を遂げた完全新作！　そう、シナリオや世界観を完全に一新し、ここに新しい『スーパーロボット大戦』シリーズがスタートするのだ。総勢90人に及ぶ、超々豪華声優陣により登場キャラクター全員が喋る！　そしてロボットたちは、ついにファン念願のリアルサイズ化！　「マジンガーZ」から「ガンダムW」まで、新旧のロボットたちが入り乱れ、夢の祭典が繰り広げられる！　シリーズ最新作にして、究極の『スーパーロボット大戦』、この年末、ついに登場決定！**今年の冬はコレで決まりだ！**











左の５点の写真は、ゲーム中でプロローグとして使用されるＣＧデモシーンだ。それぞれの写真の説明をしていこう。
①：遥か遠い宇宙で進軍していく正体不明の宇宙艦隊。
②：その宇宙艦隊は、地球圏を目指しワープを次々と開始する。
③：同時刻、地球圏のスペース・コロニーでは１隻のシャトルが出港しようとしていた（写真で見る限りザンジバルのように見えるが）。
④：正体不明の敵が来襲してくるのを知らないシャトルは、スペース・コロニー周辺を航行していた。
⑤そして、謎の宇宙戦艦の攻撃を受け、スペース・コロニーとシャトルは破壊される。しかも１撃で。
　この事件がきっかけとなって新しい大戦が始まるのだ。はたして、謎の宇宙戦艦とはいったい何者なのだろうか？　以下、続報を待て。

ロボット大戦

これが生まれ変わった
新たなる『スーパーロボット大戦』だ！

「第４次Ｓ」で決着がついたシナリオを一旦白紙に戻し、まったく新しいシリーズとしてプレイステーションに登場する「新スーパーロボット大戦」。本作では、これまでのイメージを一新するかのような大胆な進化を遂げた。現在までに判明している、その具体的な進化の部分を紹介していこう！



新 ← 第4次S



Ⅰ SDからリアルサイズへ！
迫力の戦闘シーン

これまでのシリーズではＳＤサイズだったロボットが、なんとリアルサイズとなった。これまで、ＳＤだからといって遠慮してきた人もこれなら大満足できるハズ。しかも、各ロボットの必殺技は、「第４次Ｓ」を遥かに凌ぐアニメパターンが用意されているのだ。さらに、格闘戦や長距離攻撃、さらには回避といった戦闘での行動によりグラフィックが変化。そのパターン数はシリーズ最大！　すべての「スーパーロボット大戦」ファンが待ち望んだ、超迫力のリアルサイズバトルがついに実現するのだ！





▲▶敵も味方もすべて喋る。お馴染みのセリフももちろん再現!?

Ⅱ すべて喋る！
約90人の超豪華声優陣

「第４次Ｓ」では、各原作での主人公クラスにしか声が入っていなかった。このため、喋るキャラと喋らないキャラとの差が激しく感じたが、今回はなんと、登場する約120名（！）のキャラ全員が戦闘シーンで喋るようになった。激しい戦いの中で約90人に及ぶベテラン声優陣がその美声を競い合うことになるのだ。これはもはや、「豪華キャスト」などという言葉では収まらない！　史上最高の「超々豪華キャスト」なのだ！

III キャスティングを大幅変更!!

増えすぎていささか混乱気味だった登場原作アニメを[illegible]！ 現在まで判明している新登場原作は、「ボルテスV」、「ガイキング」、「Vガンダム」、「Gガンダム」、「ガンダムW」の5作品。このうち「Vガンダム」と「Gガンダム」はGB版の『第2次〜G』に登場していたが、それ以外は『スーパーロボット大戦』初登場！ また、過去のシリーズに登場した作品では、「マジンガーZ」と「ダンクーガ」は残ることが判明。これら以外に、何が消えて何が追加されるのかはまだ不明だ。今後の続報を待て！

新たに5作品の登場が判明！さらなる追加はあるのか!?



超電磁マシーン ボルテスV

5つの戦闘機が合体して巨大ロボットになるコンセプトを受け継いだ「コンV」の後番組。精神コマンドはやはり5人分か？



大空魔竜 ガイキング

放送当時、その[illegible]でカルトな人気を[illegible]ロボットアニメ。[illegible]な大きさの大空魔[illegible]やはり母艦か？





機動戦士 Vガンダム

宇宙世紀を舞台としたアニメ版のガンダムでは、時代的に最後の作品。やや重苦しい物語だった。『第2次〜G』にも登場している。

新機動戦記 ガンダムW

宇宙世紀とは、世界を異にしたガンダムシリーズ。スーパーロボット並みに強いガンダムたちは、どのように再現されるのか？

IV カトキハジメ氏、森木靖泰氏によるオリジナルメカ登場!

まったく新しいシナリオで展開される『新』では、マサキを始めとする魔装機神系のキャラは残念ながら登場しない。しかし、その代わりに新たなオリジナルキャラクターが登場。そして、そのオリジナルキャラが乗り込むロボットのデザインを、「ガンダム0083」などでお馴染みのカトキハジメ氏と、「ゼオライマー」などで活躍した森木靖泰氏の両名が担当しているのだ。これなら、ファン大満足のデザインになることは間違いない！



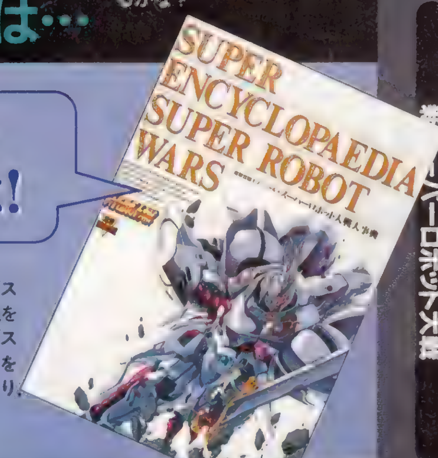
◀『第4次〜S』のマサキ・アンドー。この魔装機神系のキャラたちは、今作では登場しないらしい。新たに登場するオリジナルキャラたちに期待しよう！

はたしてシステムは…



気になるゲームシステムだが、左の画面写真を見る限り大きな変更はないようだ。これまでのシリーズのファンにとっては嬉しい限り。すでに完璧と称されるほど完成されたシステムだから、変更する必要なんてないのかも。ところで、画面写真にある島の形をした島、何が元ネタか分かるかな？

こいつで予習せよ!



年末の発売に備え、さらに『スーパーロボット大戦』の知識を高めたいという人は、この「スーパーロボット大戦大事典」を読もう！メディアワークスより、1500円で絶賛発売中！

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

発売日が9月27日に決定したことで、ますます期待が高まっているこのゲーム。今回は前号で紹介しきれなかった写真を一挙掲載！　どこがアーケードと違ってて、どこが新しくなっているかをよーくチェックしてほしい！　タイトルも長いが人気継続も長いぞ(笑)。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

シャンル	PZG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	9月27日		

この胸のときめき、攻撃玉にこめて!!

オープニングアニメ&タイトル





インストラクションデモ

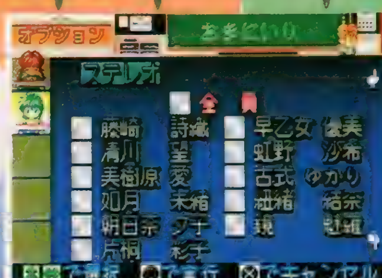


左の写真を見ればわかるように、PS版とアーケード版ではオープニングアニメが多少違うようだ。すべてのアニメシーンが公開された訳ではないので、最終的にどのようになるかはまだ謎だけど、きっとみんなをドキドキさせてくれるに違いない！　それから、写真ではわからないがインストラクションデモはすべてのセリフに音声があるとのこと。アーケード版の一部文字のみだった箇所を残念に思っていた人は、これで満足できるはず。また、今回はプレイ画面の方も1P、2P分けてしっかり紹介していくぞ!!



オプション画面ではいろいろな設定ができる！

現段階でわかっていることは2つ。まずは「進め！」と同じように「ぜんだま」「あくだま」「くいだま」をON/OFFにできること。これをすべてOFFにすると、文字通りアーケード版と同じルールでプレイすることが可能なのだ。もうひとつは"お気に入り"をプレイヤーが好きに選べるということ。これで、インストラクションデモに登場するキャラを自由に設定できるようになったのだ。君はどの設定でプレイする？



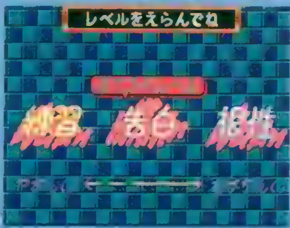
▲君のお目当ての女の子を選ぼう。もちろん決まってるよね？



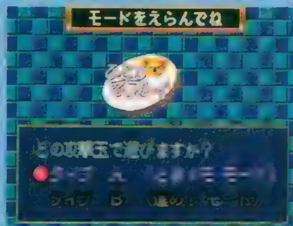
◀この画面でアーケードと同じルールに変更することができる。

ひとりでプレイ（1Pシナリオモード）

きらめき市を舞台に伝説の樹を目指そう！



▶ゲーム難易度は3つから選べる。最初は「練習」からね



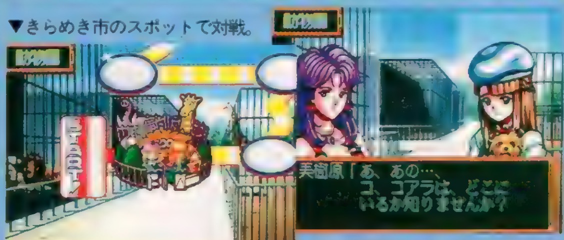
▶玉のタイプは2種類ある。好きな方を選ぼう。



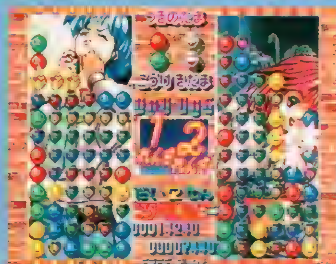
▶好きな子を迷わず選ぶ。弱くても選ぶ。これ常識（笑）！

今までの『ぱずるだま』シリーズと同様、練習モードは３回戦で終了する。それ以外は伝説の樹までの勝ち抜き戦。１度でもこのシリーズで遊んだことのある人なら、間違いなく楽しめるはずだ！

▼きらめき市のスポットで対戦。



▲対戦前にはこんなシーンが。



◀ピンチになってもあきらめちゃダメ。偶然切り抜けることもある。



◀もし負けても、こんな表情が見れるから何度でも遊んでしまう。

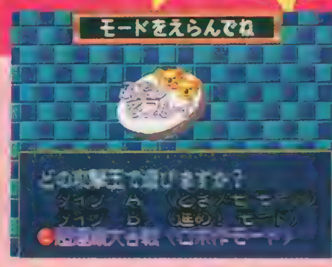
詩織の連鎖パターンを紹介!!



恋の連鎖は止まらない!!

ふたりでプレイ（2P対戦モード）

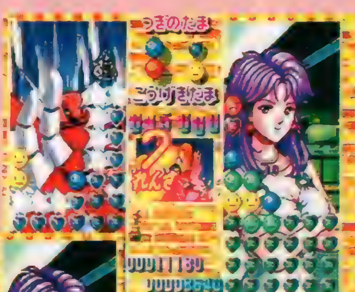
連鎖をスタートさせるタイミングが大事!!



ある程度ゲームのシステムに慣れたら、２Ｐ対戦モードで遊ぶとさらに盛り上がるぞ！　お互い連鎖を作って相手に攻撃をしかけるのだ。また、もっと連鎖で対戦を楽しみたかったら、アーケード版にもあった「ロボ作モード」というモードがある。ただし、先に連鎖をしかけた方が、必ずしも勝つという訳ではないから、連鎖開始のタイミングによってバトルが白熱するぞ！



▲うーん、登場キャラが11人ってのが気になるなぁ。アーケードと同じ仕様ならきっと……。



▲一気に反撃だ！　これが「ロボ作モード」の熱いところ。ロボ、行きなさい!!



◀マズイ、上まで積み上げってしまう！　でも慌てず冷静に連鎖スタート！



▲対戦者とのレベル差があるなら、ハンデをつけてプレイすることも可能だ。

そして…



▲使用頻度が１番高いキャラが〝今日のミスきらめき〟になる。あの子のために頑張ろう!!



さらわれたミルキードールズを救い出せ!

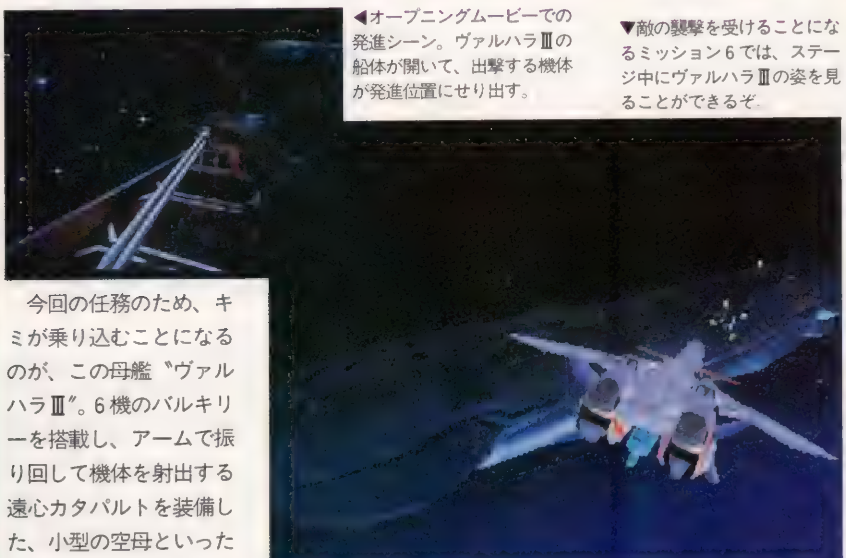
MACROSS DIGITAL MISSON VF-X

さらわれたアイドルを救出せよ！　辺境の惑星を舞台に、プロジェクト〝オルフェウス″が、今、発令される。今月は、腕利きパイロットとしてこの作戦に参加するキミを待つミッションを、ドーンと紹介していくぞ！

マクロス
デジタルミッション VF－X

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) アナログジョイスティック
発売日	未定		

WELCOME TO VALHALLA Ⅲ



◀オープニングムービーでの発進シーン。ヴァルハラⅢの船体が開いて、出撃する機体が発進位置にせり出す。

▼敵の襲撃を受けることになるミッション6では、ステージ中にヴァルハラⅢの姿を見ることができるぞ。

今回の任務のため、キミが乗り込むことになるのが、この母艦〝ヴァルハラⅢ″。6機のバルキリーを搭載し、アームで振り回して機体を射出する遠心カタパルトを装備した、小型の空母といった艦なのだ。もちろん、作戦の指揮を取る艦長や、サポートに当たるオペレーターギャルズ(「マクロス7」の美保美穂がいる！）といった乗組員たちも登場して、雰囲気を盛り上げるぞ。



キミの戦いの軌跡 6ステージを一挙紹介

惑星エリュシオンに捕らわれているミルキードールズのメンバーを救出するとともに、彼女たちをさらった敵の真意を明らかにする。それがヴァルハラⅢに与えられた任務、オペレーション〝オルフェウス〟の目的だ。ゲームは１ステージごとのミッションに区切られており、全部で９つのミッションがある。ミッションの間には、艦長からの作戦説明によって状況が明らかにされる。キミは艦長から指示された目標を撃破してミッションをクリアしていくことで、このオペレーションを成功に導くのだ！ 各ミッションのクリア条件は、特定の標的の破壊や、一定数の敵を撃破することなど、状況によっていろいろ。今回は、中盤までの６ステージを、ストーリーとともに紹介していこう。



▶艦長から、ミッションの説明がある。ストーリー上の重要な情報もあるので、しっかり聞いておこう。



◀ミッションの内容を把握したら、どの機体で出撃するのかを選択。どれにしようか？

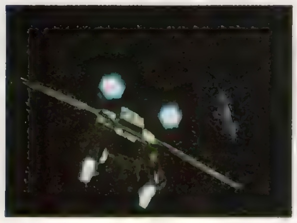
MISSION No.1 正体不明機迎撃

▼このステージでは、使用できる自機はスーパーパック装備のＶＦ－１のみとなっている。



ヴァルハラⅢに配属されたキミが、艦長から任務の説明を受けているところへ、正体不明機接近の報告が！ さっそく出撃したキミが遭遇したのは、味方機のＶＦ－４。今回の出撃は、キミのウデを試すテストだったのだ。

▼標的は１機だけだが、動きが速いので捕捉するのが大変だぞ





▶仮想敵機のＶＦ－４を撃墜すればミッションクリア。試験は合格というわけだ。

MISSION No.2 地上戦力をたたけ!

辺境一の名パイロットといわれるキミの腕前が証明されたところで、ヴァルハラⅢはフォールド航法によって惑星エリュシオンへ。キミの最初の任務は、敵の迎撃部隊の攻撃をかわして目標の都市へと侵攻し、市街地を占領している敵兵力を撃退すること。このステージは、都市へ到達するまでのフィールドと市街戦の２段構えとなっているぞ。どのミッションでもそうだが、目標への方位はインジケーターの矢印が示してくれるので、これに従えばＯＫ。そして、このミッションをクリアしたあとには、１人目のミルキードールズとの出会いが…。



▲目的の都市の周囲には、敵の迎撃部隊が大量に待ち受けているぞ。



◀インジケーターに従って都市に到達すれば、まずは前半終了。



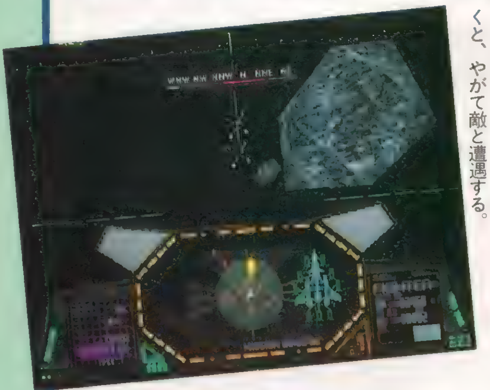
▲市街戦の標的は、散在するレーダーサイト。防衛システムの激しい攻撃も待っているぞ！

POINT GUIDE サウンドプロジェクトとは？

統合軍が研究中の、歌エネルギーを利用した次期防衛計画が〝サウンドプロジェクト〟。ミルキードールズはただのアイドル歌手ではなく、この計画の中核をなす存在なのだ。「ＶＦ－Ｘ」の時代は「マクロス７」の数年後ということで、歌エネルギーの研究もかなり進められているらしい。ミルキードールズの歌は何チバソングかな？



MISSION No.3 発電衛星破壊



◀アステロイドの岩塊を避けながら飛んでいくと、やがて敵と遭遇する。

ミッション3で救出したミルキードールズのメンバー、リアトリスからの情報によって、この惑星の静止軌道上に敵の発電衛星があることがわかった。これを撃破して敵の力をそげば、これからの任務もやりやすくなるハズ。このミッションの目的は発電衛星1基を破壊するだけだが、敵の防御網もかなり厚い。激しい攻撃をくぐり抜けながら、発電衛星を発見、破壊しなければいけないのだ。広大な宇宙空間での戦闘なので、目標の発電衛星を見つけるまでが、なかなか大変だぞ。



▲発電衛星に近づくほど、敵の防衛部隊の数も増える。かなり激しい攻撃が予想されるぞ。



◀これが発電衛星だ。しかし、衛星を攻撃中にも、周囲からは敵の攻撃が次々と……。

POINT GUIDE ミッション失敗時は…

敵の攻撃を喰らってしまえば、当然、バルキリーもダメージを受けていく。ダメージが機体の耐久力を超えてしまったら、ミッション失敗ということになる。この場合でも、撃墜されてしまうのではなく、オートパイロットでヴァルハラⅢに回収されて、そのミッションのはじめから再び挑戦できるのだが、失敗したときに使用していた機体は、修理中ということでしばらく選択できなくなってしまうぞ。ただし、VF-1だけはすぐに修理が可能なのだ。



MISSION No.4 ミルキードールズ救出



▶目標の敵基地に到達すると、このように画面が切り替わってバルキリーが市街地に向かって飛んでいく。

惑星表面を探査した結果、敵の基地内に2人目のミルキードールズのメンバーのものと思われる生体反応が発見された！　このステージでのキミの任務は、周囲の敵を撃破するとともに、ミルキードールズのメンバーを救出することだ。ステージの内容は、ミッション2と同じように、迎撃部隊をかわして敵基地へ到達してから、市街戦で敵のレーダーサイトを破壊していくことになる。救出ミッションの場合、ミッションクリア後に、救出したミルキードールズとの会話と、ビジュアルを見ることができるぞ。



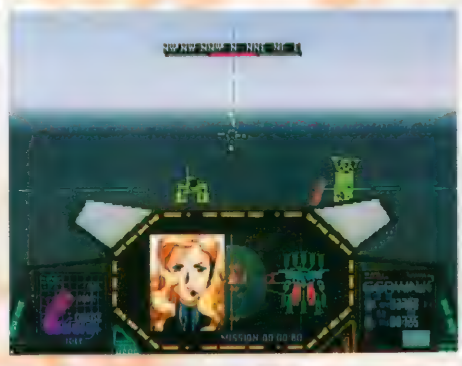


◀基地周辺のレーダーサイトを破壊する。

◀このあたりではレーダーサイト周辺の建築物も、攻撃目標になっている。

POINT GUIDE ステージごとに違うオペレーター

始めに紹介したように、ヴァルハラⅢには美保美穂、カレン・アレン、ホァン・ホァンという3人のかわいいオペレーターギャルがいる。ミッション中のキミへの指示は彼女たちが出してくれるが、ミッションごとに担当するギャルが決まっているのだ。作戦の指示以外にも、機体のダメージに関する警告なども与えてくれるし、コックピットビューなら通信中はコンソールに彼女たちの顔が表示される。好みのギャルが担当になっているミッションでは、他の時よりも気合が入る!?



MISSION No.5 航空兵力を撃破

救出された２人のメンバーからの情報から、敵はさらに兵力の増強を図っていることが判明。これを阻止するべく、惑星上空に集結しつつある敵の航空兵力を、先手をうって撃破することになった。このミッションの目的は、敵の兵力を減らすことにある。とにかく、現れる敵機を片っ端から撃墜していくという、単純ながらも困難な任務なのだ。雲におおわれた高空を舞台に、ひたすら空中戦を繰り広げるミッションになるぞ。ここまでのステージで磨いてきたテクニックを駆使して、『マクロス』らしいカッコイイ戦いをしよう。



▲とにかく、敵機を発見して撃墜しまくるステージ。攻撃あるのみだ。



▲流れる雲の中を抜けながらの空中戦が展開。

▼敵を見失ってしまっても、コックピットビューのレーダーと、方向指示をよく見て飛んでいればすぐに見つけられるぞ。



POINT GUIDE ステージごとに機体が増える!

ミッション１では、使用できる機体はＶＦ－１のみだが、ミッション２からＶＦ－４、ミッション４からＶＦ－11とＶＦ－17といったぐあいに、ステージが進むごとに高性能な機体を選択できるようになっていく。空中戦がメインのミッションなら機動性の高い機体など、ミッションに合わせて性能で選ぶか、趣味で選択するのもいいだろう。宇宙での戦闘になるミッションでは、ＶＦ－１はスーパーパック装備の状態で出撃というのも、ファンにはうれしいポイントだ。



MISSION No.6 敵の強襲部隊を迎撃

次に救出すべきミルキードールズのメンバーを探索中だったヴァルハラⅢを、突然、敵の攻撃が襲った！　こちらの位置を察知して直接攻撃をかけてきた敵を迎え撃つため、キミは発進するのだった。ヴァルハラⅢの周囲で敵機を撃破していくと、やがて敵は撤退していくが、ここで一気に兵力を叩いておくために、追撃の指令が下される。前半は宇宙での戦闘、そして後半は、大気圏へ降下して空中戦のステージとなるぞ。



◀このステージでは、ヴァルハラⅢの姿を見ることができる。



◀宇宙で一定数の敵機を撃墜したあとは、バルキリーのまま大気圏に突入…。



▲ステージの後半は、大気圏内での空中戦のミッションになるのだ。

POINT GUIDE 敵勢力の実体は?

ミルキードールズをさらった敵は、惑星エリュシオンを拠点とする、統合軍に反抗するゼントラーディ人たちの反政府勢力（「マクロス」ＴＶシリーズ後期の、カムジンたちみたいな連中だろうか？）。彼らの繰り出してくる大部隊の戦力は、実はそのほとんどが無人で稼働する機動兵器なのだ。彼らはなにか大きな計画を企んでいるらしく、サウンドプロジェクトのカギであるミルキードールズをさらったことも関係があるらしい。その計画も、ゲームが進むうちに明らかに!?





BELTLOGGER9

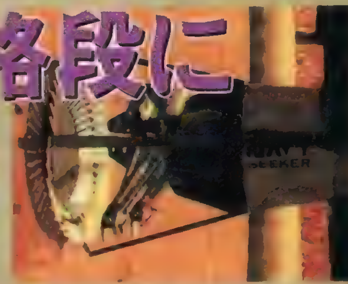
ハイクオリティなムービーのもとに、今までにない壮絶な3Dバトルが繰り広げられるBELTLOGGER9。開発も急ピッチで進み、日を追うごとに内容の濃いものにパワーアップしているぞ。このスゴさが体験できるのも、もうすぐだ！

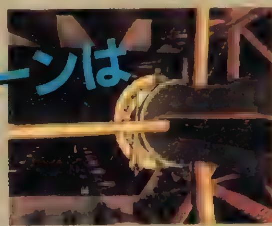
ビジュアルシーンも格段に



突入シーンは大迫力





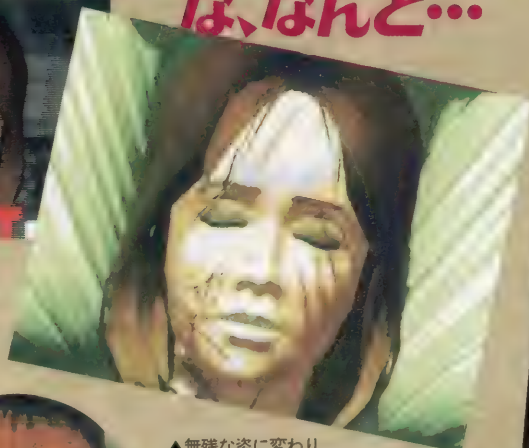




な、なんと…



▲ビデオフォンを通して、嬉しそうに新しい仕事の話しをする婚約者。つい先日までは、こんなに元気だったのに…。



▲無残な姿に変わりはてた婚約者。彼女を死に到らしめた病気の正体は何なのか？　奇遇にも、サル一軍曹はその謎と深く関わった任務を受けることになる。





▶▼愕然とする主人公のサルー軍曹。婚約者の死因は、最近流行している奇病と診断される。

オープニングムービーでは主人公パトリック・サルー軍曹が採掘施設ベルトロガー９に潜入するまでの経緯を、ドラマチックに見せてくれる。画像の美しさはもちろん、ショッキングな事件と、その先が気になってしょうがないストーリー展開には、「さすが！」の一言。各ステージのクリアごとに挿入されるムービーも、これに負けないものになるので期待していてね。

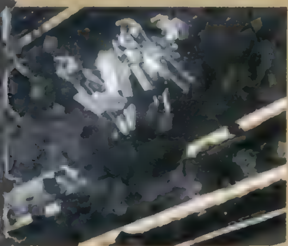


超絶3D･STGが遊べる日も近いぞ!

BELTLOGGER 9
ベルトロガー 9

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月予定		

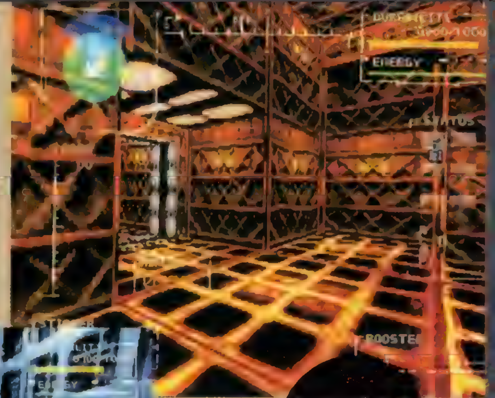
グレードアップ！

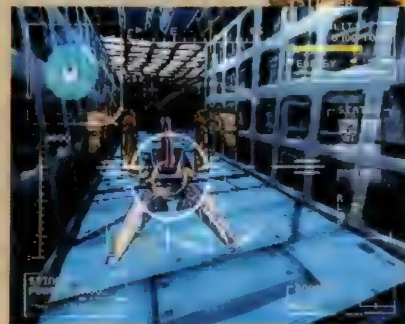




手強い敵キャラ

▼敵キャラは奇抜なデザインのものが多く、攻撃方法もじつに多彩。広大なマップの中のどこに潜んでいるのかわからないので、油断は禁物なのだ。





さまざまな地形

▲地形には上下のつながりも多いので、攻略ルートを探すのも大きな楽しみだ。壁の色や作りも種類豊富に用意されているので、プレイしていて飽きないのだ。どんどん先のステージが見たくなるぞ。

発売を待てないキミへ 待ち受ける任務をチェックせよ

ゲームの流れを確認せよ



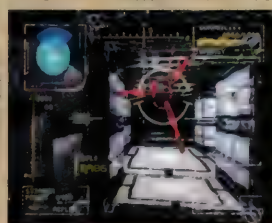
◀このドアを開けるには、左の壁の装置を作動させなければならない。



◀端末を発見。これで本部との交信が可能になる。

◀本部の指令は、こんな感じで流れるぞ。

▼マップの各所には敵が配置されている。バリバリ破壊してあげよう。



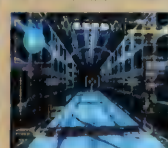


◀苦労の末、やっと出口に到着。これでめでたくステージクリアになるのだ。

各ステージがどんな流れで進むのか、ステージ１を例にとって簡単に見ていくことにしよう。基本的に、各ステージは出口を見つけて、そこまで行き着けばクリアできる。ただし、そのためには足場を巧みに跳び移ったり、シカケを見抜いてうまく対処しなければならないし、場所によっては連絡を受けたり、アイテムを入手したりすることも必須になる。もちろん、敵キャラもたくさん登場するので、邪魔するヤツを次々と蹴散らさないと、任務の遂行はできないぞ。

武器を使い分けろ

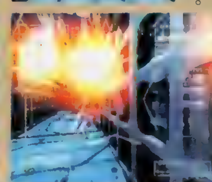
自機は装備している武器を任意に使い分けることができる。下でいくつか紹介しているように、武器はそれぞれに特徴があるので、状況や残り弾数を見ながら、使う武器を決定するようにしよう。



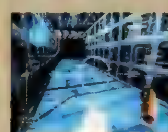
◀これは、威力はないが連射が効く。



▲ホーミングミサイル系の武器。その威力は絶大だけど、弾数制限がきびしい。



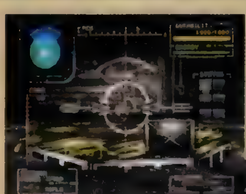
▲ダメージを与える爆風を巻き起こす武器。動きの遅い敵に対しては便利。



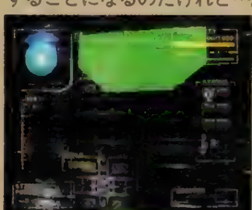
◀使いやすいバルカン系の武器。

序盤の難関をちょっぴり紹介

序盤の地形の中で代表的なものをいくつかピックアップしてみたぞ。中盤以降は、さらにビックリさせられる地形が目白押しなので、お楽しみに！ ある程度進んでいくと、プレイヤーは一番右の写真で紹介しているような巨大キャラと遭遇することになるのだけれど…。



◀連絡用に設置されたベルトコンベヤー。もちろん、自機の移動手段としても利用できる。ぜひ活用しよう。

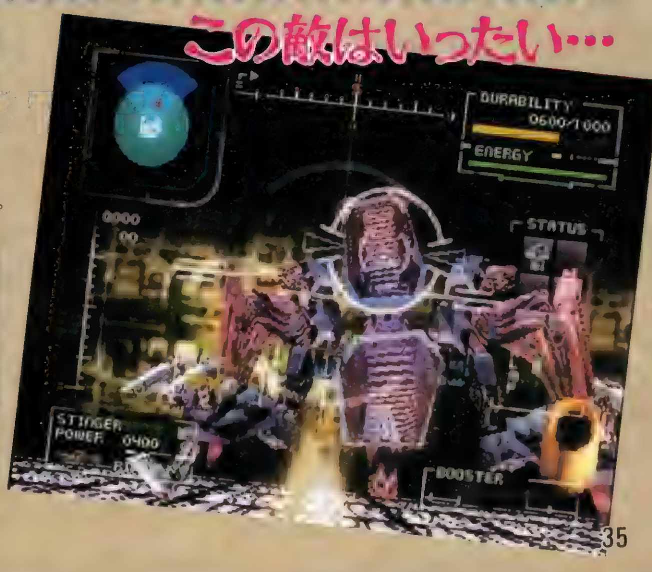


◀この足場は、自機が乗り込むと上昇する。うまく使えば、てっぺんまで簡単に登ることができるぞ。



▶これは、トランポリンのようなもの。高いところもこれでバッチリ。

この敵はいったい…



刻命館

細部まで練り込まれたストーリーをとことん掘り下げるのだ！

罠を仕掛けて敵を“捕らえる”または“殺す”という独特の気持ち良さと、重々しくダークなストーリー。この2つの要素が違和感なくマッチしている点に『刻命館』の魅力は凝縮されている。システム部分の説明はこれまでみっちりやってきたので、今回はもう1本の柱である、練り込まれた“ストーリー部分”に迫ってみるぞ。主人公をはじめとする主要人物たちの関係に焦点をあわせ、物語を深く掘り下げるのだ！

刻命館			
ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(9ブロック)
発売日	7月26日		

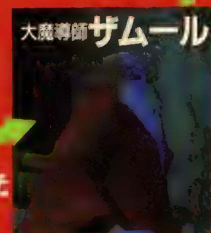
再び兄の殺害をもくろむ

ゼメキア国

主人公が王位を継ぐはずであった魔法の王国。現在、国の実権を握っているユリアスのさしがねで、この国からは幾多の刺客が刻命館に向けて放たれる。



殺害



結託



主人公を陥れた張本人だ！

大魔導師ザムールと結託して国王を殺害。その罪を実の兄である主人公にかぶせて王位を手に入れた。

心酔



▲ユリアスに心酔し、エンゼリオから亡命してきた冷血将軍。

特殊部隊

ユリアスから直接下される特殊な任務を遂行する、選りすぐりの兵士で編成された部隊。第5話に登場し、フィアナの侍女チタを手にかける。



魔神の魂を滅する！

6勇者の子孫たち

その昔に魔神を封印した勇者の子孫たち。魔神を完全に葬り去ろうと行動を起こしており、魔神に魂を捧げ続ける主人公と敵対する。



仲間





エンゼリオで1,2を争う剣術の達人！

フィアナの実[illegible] 主人公とは親[illegible] 以前までの主[illegible] 続いて、命を[illegible] しまう。[illegible]

主要人物たちの関係を相関図で見てみよう!

謀略によって陥れられ、人生を狂わされた男。「刻命館」のストーリーは、そんな主人公の"復讐"がテーマになっている。これに、サブキャラクターたちの物語背景や思惑が複雑に絡み合い、重厚かつ奥深いストーリーが形成されていくのだ。愛、正義、私欲など、それぞれに異なった思惑とバックグラウンドを持ってストーリーを彩るサブキャラたち……。そこで今回は、館の主人と彼らとの相関関係という視点から、物語の奥深さを浮き彫りにしていくのだ。多くの人間を巻き込む復讐劇の結末は？

刻　命　館

遥か昔に封印された"魔神"が眠る、闇の魔力に満ちた館。主人公は自分を陥れた者たちに復讐するために館の力を行使するのだが、結果的にそれが魔神の復活をうながすことにつながっている。魔神復活を願うアスタルテとは利害が一致している。



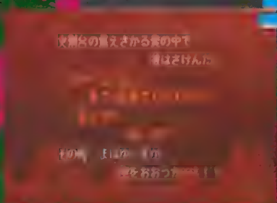
魔神

かつて6勇者により館に封印された。主人公が奪った侵入者たちの魂を糧に、徐々に力を取り戻す。封印を解いた者に魔力を授けるという。

復讐に執念を燃やす悲しき王子

ゼメキア国の王位継承者だったが、ユリアスの罠にかかり国を追われてしまう。彼らに復讐する力を得るため、刻命館の主となる。

ゼメキア国第1王子
主人公
（プレイヤー）



◀裏切りは身近な者の所業だからこそ、その意味を成す。心に芽生える復讐心…

アドバイザー

心強い協力者?



◀的確な助言で主人公をサポートしてくれる謎の女性。魔神の復活を願っている。

アスタルテ

主人公を追って館へ…

魔導器を狙う

エンゼリオ国

主人公の婚約者だったフィアナ姫の故国。ゼメキアとは対照的に剣を重んじる国で、騎士団の力が強い。刻命館の主人の悪名は遠くこの国にも及んでいるようで、正義感あふれる騎士や剣士たちが次々とエンゼリオを旅立ち、刻命館を目指してくる。勇者の子孫の1人、エリオウスもこの国の出身。



偵察部隊の仲間



良き理解者

国境を越えた愛

心の底から主人公を思う健気な姫

変わらぬ愛で主人公を想い続けるエンゼリオの姫。ユリアスに求婚され、刻命館に逃げこんでくる。



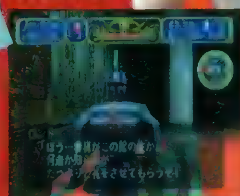
癒しのヒロイン
フィアナ

待女



騎　士　団

強力な騎士団を持つエンゼリオ国。ゲーム中にはその精鋭部隊である「龍尾隊」、「龍背隊」、「龍牙隊」が登場する。エンゼリオはゼメキアと一触即発の状況にあり、戦いの重要拠点である刻命館を占拠しにやってくる。



▲エンゼリオの騎士団は[illegible]

ジュナン村の面々

ヘンリーの口車に乗せられて刻命館をおとずれる者たち。館に眠る魔導器を狙っている。主人公を見ると恐怖にかられて襲ってくる。



雇用

▼最後に自ら館に踏み込んでくる。「魔神のレリーフ」を持っている。

3人を相手に商売



姑息な商人
ヘンリー



親分

子分





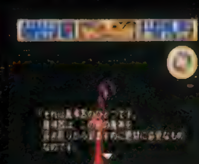
仲間

1～15話までの内容を3つに分けて紹介!

全編にわたって暗く、重々しい雰囲気をまといつかせている「刻命館」のストーリー。ここでは15話までの流れを3つに分けて、その概要を紹介しよう。刻命館の主人として、侵入者たちの魂を奪い続けながらも、主人公の精神は狂気と正気の境を揺れる…。

1～5話までは…

館の主アルデバランを倒し、新たに刻命館の主人となった主人公。次々とやってくる侵入者たちを闇に葬り、少しずつ館の魔力の制御に慣れていく。



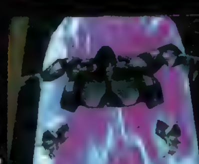
6～10話までは…

かつての婚約者であったフィアナ姫が刻命館をおとずれる。復讐心を氷解させる救いの存在になるはずが……。刺客の数は増加し、戦いはいっそう熾烈に！



11～15話までは…

魔神復活の兆候が見えはじめ、主人公の力はさらに高まっていく。しかし、勇者の子孫たちもまた、次々と真の力に目覚め、本格的に魔導器の破壊に動き出す。



DEATH デス

360°全方向に広がる——美しい宇宙空間に注目!!



今、かつてないスケールを誇る3D・STGがPSで動き出そうとしている。息を飲むほどに美しいグラフィックや、よく練られたゲームシステム、これらの凄まじいばかりの魅力はプレイヤーのハートをガッチリとキャッチして放さないことだろう。最新情報も含め、このゲームのスゴさを改めて紹介するので、しっかりチェックしてほしい。



さらにクオリティUPしたゲーム画面を大公開だ

ココも見て…… 1 飛行が気持ちいい

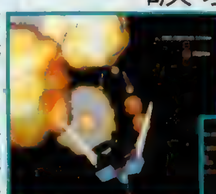
自機がどの方向にでも進めるおかげで、従来のゲームにはあまり見られなかった宙返りなどの過激な飛行も、このSTGでは自由自在に楽しむことができる。また、横方向への平行移動が簡単に行えるなど、操作性もバツグンのデキだ。



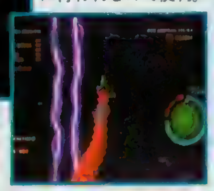
◀アナログジョイスティックにも対応した、本格派の作りなのだ。

ココも見て…… 2 破壊も爽快

自機にはバルカン系の武器に加えて、ホーミングレーザーと光子魚雷という心強い兵器が搭載されている。光子魚雷はターゲットを一定時間スコープ内に捉える必要があるために当てるのは難しいけれど、威力は絶大。命中させた時の快感は言葉では言い表せないほどだぞ。



◀邪魔なザコを、バリバリ撃破しまくろう！



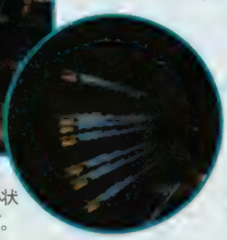
▼ロックオンは自動的に行われるので便利。

ココも見て…… 3 画期的な計器表示

計器の中でも、OVID（オービッド）と呼ばれる青緑のバーは、まさに画期的！ 向きが敵機の方角、先端の色が距離、針の長さが位置関係を現していて、画面外の状況もコレだけで瞬時に分かってしまうのだ。



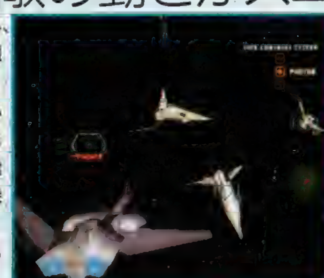
◀計器類は、デザインも凝っているぞ。



▶このバーに注目あれ。現在の敵機との状況が一目瞭然なのだ。

ココも見て…… 4 敵の動きがスゴい

敵機の動きも、見事な編隊を組んできたりと、自機に負けないくらいスゴいものに仕上がっている。巧みな飛行を駆使して攻撃し合う、敵機との駆け引きの要素がタップリ用意されているので、息詰まる空中戦を存分に味わえるぞ。



◀実際にプレイすれば、凝った敵機の動きにビックリさせられるはず。

WING
ウ イ ン グ



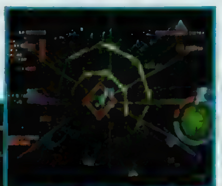
▶2～3ステージへ進む前には、ルート選択画面になる。

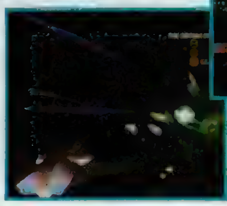
ゲームの見所をダイジェストで紹介だ

ゲームには全8ステージが分岐地点つきで配置されている。プレイヤーはオールクリアまでに5つのステージを戦い抜くことになるのだ。分岐した先のステージには、それぞれ任務達成の条件などに違いがあるので、選択は慎重に行おう。もちろん全8ステージの戦場は、どこも見せ場の連続。今回はその中でも特に迫力のあるステージをピックアップして、紹介していくことにしよう。

STAGE 1-1 要塞1

シールドジェネレータを搭載した巨大要塞を破壊するステージ。護衛用のザコ戦闘機が登場するのが特徴だ。一機ごとで見れば何でもないザコ戦闘機も、これだけ数が集まれば無視することもできない。彼らとの戦闘を抜きにしては、任務の達成もありえないぞ。空中戦のコツと楽しさを理解するには、もってこいのステージといえそうだ。





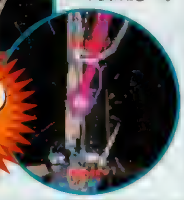
▲これが敵の主力要塞。破壊すればクリアだぞ。
◀護衛戦艦も登場するので、慎重に攻めるべし。

STAGE 2-2 巨大戦艦

巨大戦艦の撃沈が目的のステージ。この戦艦の表面にはビッシリと武装が施されていて、雨アラレと弾を降らせてくるぞ。ゲームの舞台が上も下もない宇宙空間だけに、巨大戦艦に対してはどんな方角からでも接近を試みることができる。攻めやすい方角を考えるのも、このSTGならではの楽しみ方なのだ。



◀こんな巨大戦艦が2機現れる。



▼このレーザーには要注意だ。

怒濤の攻撃

STAGE 3-1 プロミネンス

炎の柱、プロミネンスがほとばしる、難度高めのステージ。恒星に建てられた施設を破壊するのが一つの課題になるけれど、そのためには恒星ギリギリを飛行するテクニックが要求される。一歩間違えれば、燃え盛る地表に突っ込んでしまい一巻の終わりなので、攻略は冷汗もの。

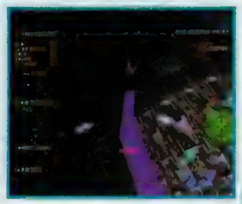


▲恒星にそびえ立つ塔。この塔は、敵軍にとって重要な建造物らしいのだが…。

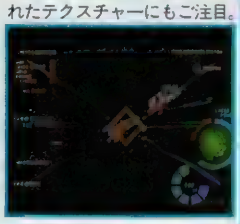
STAGE 3-2 宇宙艦隊

ド肝を抜く機動惑星が登場!!

中盤で最大の山場となるステージ。SFファンなら、映画の「スターウォーズ」を連想させるシチュエーションに、ウキウキさせられてしまうはずだ。この機動惑星を破壊するには様々な困難が立ちふさがるので、任務遂行は一筋縄では行かない？



▲機動惑星表面の、描きこまれたテクスチャーにもご注目。



▲周囲は敵艦隊がガッチリとガード。突破は至難の技だ。



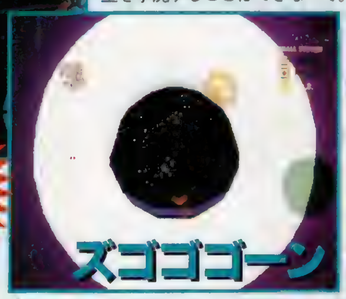
▶巨大なだけあって、その存在感はかなりのもの。

周囲のビットを破壊せよ



◀▼機動惑星の周囲をビットが高速で飛び回っている。これを破壊してからでないと、機動惑星を撃沈することはできないぞ。

見事に撃沈



DEATH WING
デスウィング

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800予定
メーカー	サイバーテック・デザイン	対応周辺機器	アナログジョイスティック対応
発売日	'96年9月20日予定		

"▲"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



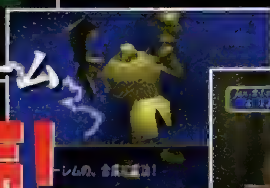


PlayStation ™

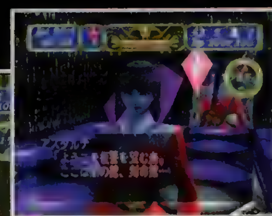
Trap Simulation Game

刻命館

世界初！
TECMOが贈る
トラップ・シミュレーションゲーム







1996年7月26日発売！

定価5,800円（税抜）SLPS 00249 ©TECMO, LTD. 1996

君の街にも刻命館が・・・。刻命館店頭デモキャラバン開催！

次のお店の店頭で刻命館を体験できるぞ！

ＴＥＣＭＯ直営店・～８／３１（土）まで毎日　テクモピア行徳店／テクモピア向ヶ丘遊園店／クルーザーシール神楽坂店／テクモピアいわき店／テクモピア宇都宮店／ファンシティ京都店／テクモピア阿知須店／テクモピア寝屋川店／テクモピア八事店／テクモピア鳥栖店／テクモピア北沢R.S.店／秋田県・７／１２（金）　プルート山王店／岩手県・７／１３（土）１４（日）　盛岡ファミコンセンター／ファミコンショップジョニー青山店／宮城県・７／１９（金）２０（土）２１（日）　ヨドバシカメラ仙台西口店／コアーズ泉バイパス店／シーガル長町店／山形県・７／２３（火）２４（水）　シーガル山形店／ファミコンプラザＴＯＭＵ／福島県・７／２６（金）２７（土）　連勝福島店／ヨドバシカメラ郡山店／プルートコマリョウプラザ店／石川県・７／１９（金）２０（土）２１（日）　ソフトランド駅西店／ソフトランドルオス店／上新電気もとまち店／富山県・７／２３（火）２４（水）　ファミコンスペースシャトル店／ゲンキランド北森店／新潟県・７／２６（金）２７（土）　宝島万代店／ビックゲーム館／東京都・７／１２（金）１３（土）１４（日）　ヤマギワソフト館／メッセサンオー本店／トミヒサムセン／７／１９（金）２０（土）２１（日）　ソフマップ１１号店／７／２６（金）２７（土）２８（日）　ソフマップ本店／神奈川県・７／１９（金）２０（土）　シータショップ厚木店／７／２１（日）　シータショップ溝の口店／７／２６（金）　シータショップ藤沢店／千葉県・７／２７（土）２８（日）　ディスクユニオンぴゅう柏店／愛知県・７／１２（金）１３（土）１４（日）　ファミーズ名港店／７／１９（金）２０（土）２１（日）　トイショップ一休さん／７／２６（金）２７（土）２８（日）　ファミーズ半田インター店／大阪府・７／１２（金）　ニシダヤ京橋店／７／１３（土）三協商事レオ／あべの近鉄店／７／１４（日）２１（日）　ソフマップ３号店／ソフマップ４号店／ソフマップ７号店／７／２０（土）　ニシダヤ南茨木店／ニシダヤ住道店／兵庫県・７／１９（金）　ファミコンランドニュートン／ペリカン西神戸店／福岡県・７／１２（金）１３（土）１４（日）　ファミコンクラブＢｅｅ１小郡店／プルート東福間店／７／１９（金）２０（土）２１（日）　ファミコンクラブＢｅｅ１二日市店／ハイパープルート／７／２６（金）２７（土）２８（日）　ファミコンクラブＢｅｅ１八女店／ハイパープルート.他

詳しいお問い合わせ先・・・テクモ株式会社／コンシューマー事業部 TEL:03-3222-7625

TECMO
テクモ株式会社
コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

TECMO Internet Studio http://www.tecmo.co.jp

テクモの最新情報を聞こう！
テクモホットライン 03-3222-7550


KONAMI
出玉記録を塗りかえろ!
バーチャルシミュレーション
パチンコドリーム™
KEIBA TENGOKU
SAMPLE TOYOTEC
Triple Queen
人気の実機6機種を完全シミュレートしたパチンコゲーム登場!! 3Dポリゴンで玉の動き、役物の動作など台のすべてをリアル再現。あらゆる角度から台を研究して完全攻略を目指そう! 連戦連勝も夢じゃないのだ!!
登場機種は、この6機種だ!!
トリプルキング (三星) / CRコマコマ倶楽部 (豊丸)
パチパチBANK (三星) / CR竜王伝説Z (豊丸)
トリプルキッス (三星) / CR競馬天国優駿編 (豊丸)
プレイステーション用ソフト
パチンコ実機シミュレーションゲーム
'96年 秋 発売予定 メーカー希望小売価格 ¥5,800 (税別)
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
Development by KCET.
KONAMI
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
コナミ株式会社 本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く) 10:30~17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

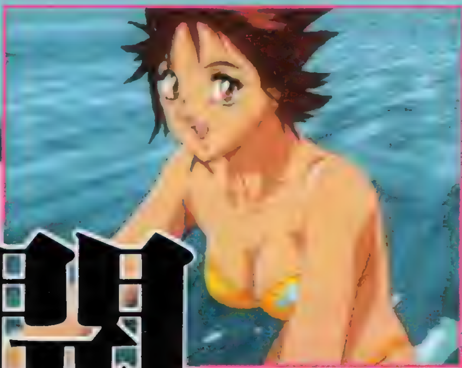

A2C
Acti-Art Corporation
NOT TREASURE
HUNTER
ノットトレジャー ハンター
1920年 ——
古代文明の謎に挑んだ
一人の英国人がいた。
失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾！
Illustration by 末弥 純
'96秋全国一斉発売!!
予価 ¥5,800 (税別)
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。
製作・著作◆株式会社アクティアート 音楽◆藤野和良(Human Soul)
CAST◆ジェームズ・アークライト：池田秀一 カルミス：塩沢兼人、他
PlayStation
" "マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F
TEL.06-636-5999
株式会社アクティアート


★今号のタイトル★
ノエル
エターナルメロディ
エンジェルグラフィティ
はるかぜ戦隊Vフォース
魔法少女ファンシーC。C。
天地無用！　登校無用
ヒロインドリーム
CRW
Gのことなら電撃が１番だって事は、
生まれたばかりのハムスターでも知っている
事実ですが、さて、本当でしょうか？
本当です。絶対です。負けません。
Gが知りたかったら読んでください。
電撃プレイステーションG
電撃PlayStationG
イラスト／猫有馬

ついに完成!!
直前情報大公

◆この夏、もっとも注目される美少女ゲームの全貌をシステムからキャラクターまで、完全紹介！





開

3人の女子高生との会話を楽しむ、話題の美少女ゲーム『NOëL』。発売日も7月26日に仮決定し、ファンの期待は最高潮に達している。今回は発売直前の大特集として、注目の会話システムをはじめとするゲームの全貌を徹底的に紹介しよう！







NOëL
ノエル

ジャンル	ETC	価格	6,800円
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） マウス
発売日	7月26日予定		

 ※画面は開発中のものです。

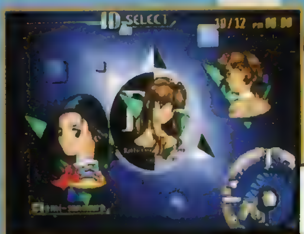
ついに判明!
これが『NOëL』の全システムだ!!

『NOëL』のゲームシステムは、大きく4つの部分に分かれている。そのうちゲームの中心となるのは、ビデオフォン（VP）を使った会話だ。これをサポートする形で、情報を入手するエージェントシステムや各種機能を調整するコマンドパネルが用意されている。また、相手の女の子との会話で話題にのぼると入手できるビジュアルメイルは、いつでも自由に見ることができる。

このゲームの操作は、ウサギの姿をしたカーソルを移動させて画面をクリックすることによって実行される。このカーソルの操作は、マウスを使用するとかなり快適になるので、プレイの際はできればマウスを用意したいところだ。またセーブに関しては、以前にメモリーカードまるごと1枚が必要だとお伝えしたが、最終的な仕様の変更により、1ブロックのみを使用する形式になった。

ビデオフォンは会話に使用

ゲームに登場する3人の女の子と、TV電話形式で会話することができる。最初は1人の女の子にしかアクセスできないが、会話を通じて情報を入手していくことにより、ほかの女の子とも会話できるようになる。



VIDEO PHONE

通信ネットで情報を入手

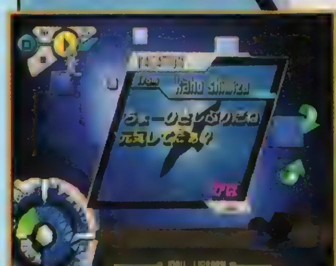
PS上で擬似的に作られた通信ネットワークを通じて、相手の女の子やゲーム中の世界に関する情報を入手できる。ネットワークを検索することによって入手できた情報は、手元にストックされて保存可能。



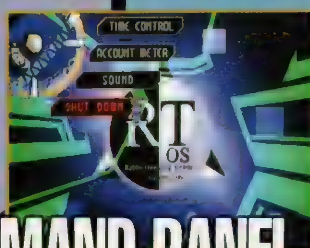
AGENT MIGRATION

いつでも見られるビジュアルメイル

VISUAL MAIL



相手の女の子から送られてきた、動画ムービーによるビジュアルメイルを見ることができる。入手したビジュアルメイルは、いつでも見直すことが可能だ。



COMMAND PANEL

いわゆるオプションにあたる部分。音声のボリュームを調整できるほか、ゲーム中の現在時間を先に進めたり、ゲームを終了したりする際に使用する。

各種の機能を調整

Game Start!



▲電源を入れるとまず、システムを読み込む。



▲CDを入れ換えるとオープニングが始まる。



▲"INTERACTIVE"を選択する。



▲会話の実行可能な女の子が表示される。

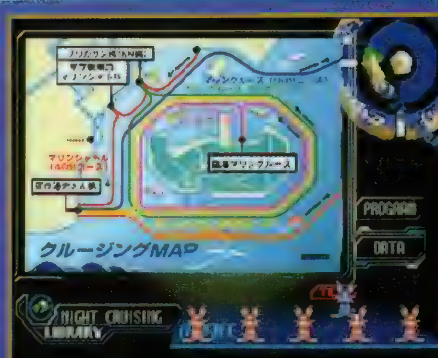
The World of NOëL

舞台となるのは いまから ほんの少しだけ 未来の世界!!

「NOëL」の舞台となっているのは、今から数年後の未来の世界だ。この時代には各家庭に通信ネットワーク端末が普及し、動画映像を使用したTV電話を使用した通信回線が実用化されている。

このゲームでは、PSをこのネットワーク端末に見立てている。このゲームを通じて、プレイヤーは未来の通信ネットを操作している気分を味わうことができるのだ。

物語は、プレイヤーであるキミが夏休みに訪れた海岸で、東京からやってきた3人の女子高生と出会うところから始まる。やがて秋が訪れる頃、彼女たちの1人からキミに向けて、ビデオフォンがコールされる。そこから3人の女の子とキミとの、ビデオフォンを使ったコミュニケーションがスタートする！



▲3人の女の子が通っている女子高は、東京湾に浮かぶ人工島である"東京都臨海区"に位置している。

Talk

会話

完全リアルタイムで実行される TV電話を使ったコミュニケーション

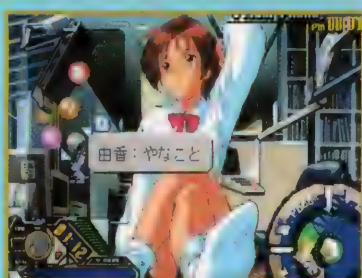


会話ボールをタイミングよく使用して、女の子との会話をジックリと楽しもう!

「NOëL」のメインとなるのが、ビデオフォン（VP）による女の子との会話だ。会話の際にはメッセージなどは一切表示されず、音声のみで行われる。さらに画面には、リアルタイムのアニメーションで相手の女の子の様子も表示されるから、まるで本当にTV電話で会話しているような雰囲気が味わえる。

VPでの会話は、話題を抽象的に表現している〝会話ボール〟を操作することで行われる。会話ボールの具体的な操作は右で解説しているが、意外に重要なのが会話ボールを相手に送るタイミングだ。会話ボールを送るタイミングが早いと、相手は今話している話題を途中で打ち切ってしまうし、逆に遅いと、相手はキミが話し終わったと思って、VPを切ってしまうのだ。

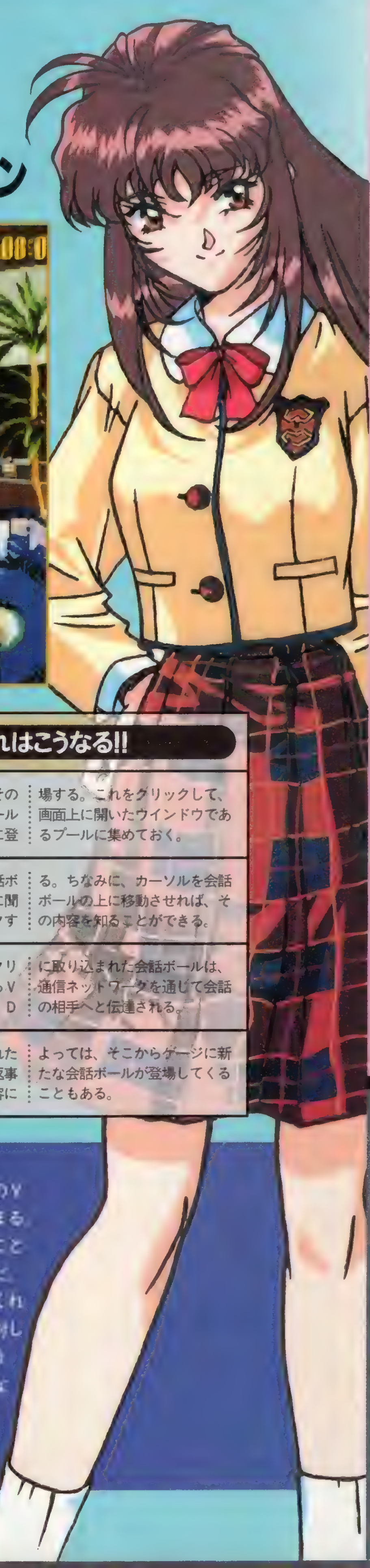
もう1つ会話で重要なのが、相手に嫌われるような態度を取ってはいけないという点だ。会話の途中でキミがVPを切ってしまったり、相手が話したくない話題をしつこく聞いたりすれば、相手は怒ってしまって会話できなくなってしまうぞ！



▲相手の嫌がる話題をしつこく聞いたりするのは、現実の電話でもマナー違反だぞ！

会話の流れはこうなる!!

1	相手の音声に合わせて、その話題を抽象的に表す会話ボールが、画面左下にあるゲージに登場する。これをクリックして、画面上に開いたウインドウであるプールに集めておく。
2	プールに集めておいた会話ボールの中から、キミが相手に聞きたい内容のものをクリックする。ちなみに、カーソルを会話ボールの上に移動させれば、その内容を知ることができる。
3	プール内の会話ボールをクリックすると、画面右下にあるVOID上に移動する。VOIDに取り込まれた会話ボールは、通信ネットワークを通じて会話の相手へと伝達される。
4	相手の女の子は、伝達された会話ボールの内容に対して返事を返してくれる。返事の内容によっては、そこからゲージに新たな会話ボールが登場してくることもある。



Characters of NOëL

清水代歩

kaho shimizu

◆B:W:H 82:56:84◆
◆Blood Type O◆

ロングのヘアースタイルが魅力的な清水代歩。彼女はいつも明るくておしゃべりな、いかにも今どきの女子高生って感じの女の子だ。自宅で暮らすほかの2人とはちがい、彼女は家族から離れて、学校の寮で生活している。

代歩の性格は、かなり気まぐれで移り気なところがある。しかも熱しやすくて冷めやすいタイプらしく、いろんな男の子にアタックしては、フラレることを繰り返しているようだ。

このゲームは、代歩がキミのVPをコールするところから始まる。最初のうち、キミが会話することができるのは、この代歩だけだ。わざわざキミのもとに電話をくれただけあって、彼女はキミに対してかなり興味を持っているようなのだが……。彼女の心をつなぎとめておくことができるかどうかは、キミの会話の腕次第だ！　（CV：桜井智）

Time

時間

3人の女の子の生活スタイルから VPをかけるタイミングをつかめ!

日時によっては、相手が不在の場合もある!

「NOëL」のプレイで重要な役割を果たしているのが、時間の概念だ。このゲームにおいて時間は、相手の女の子の行動に大きな影響を与えている。

まず問題なのが、時間や日付によって相手の女の子がＶＰに応じないことがあるという点だ。相手の女の子が自室にいるのは１日のうち夜の夕食後から、寝る直前くらいの時間帯だから、それ以外の時間帯にＶＰをかけると、代わりに留守番電話が出ることになる。また、ＶＰをかけた際に相手が外出していたり、ほかの人物と電話中だったりする場合も、相手は応答してくれない。確実に女の子に応答してほしいなら、会話したときには必ず、次に連絡可能な日時を確認しておくべきだろう。

また、日付が進むにしたがって、３人の女の子は学校やふだんの生活の上でさまざまな出来事を体験していく。それらの出来事が起こったときにタイミングよく相手の話を聞いてあげることで、キミに対する信頼はどんどん増すことになる。キミとしては、日付が変わるたびに女の子とこまめに連絡を取って、相手にどんなことが起きたのか把握しておきたい！

プレイ中の現在時間はジャンプ可能!

会話を終えた後や相手が不在のために何もやることがなくなったときには、コマンドパネルで〝タイムコントロール〟を選ぶと、時間を先送りすることができる。時間は先に進めることはできても過去に戻すことは基本的にできないから、失敗したからといってやり直しはきかないぞ。

あと、いくら時間を進められるといっても、調子に乗って大量に時間を進めてしまうと、女の子はキミに愛想を尽かして相手にされなくなってしまうから、注意しよう。



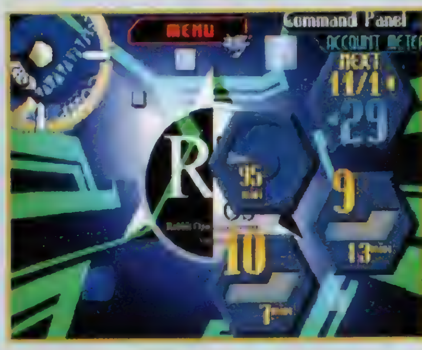
▶▼タイムコントロールでは、右側の数字を操作して進める時間を決定する。また、シャットダウンでゲームを終了すると、自動的に一日が経過する。



▲留守番電話は、相手が不在の証拠。

アカウントの残量に注意!

このゲームでは、ＶＰの通話時間に応じて〝アカウント〟と呼ばれる電話料金のようなものを消費する。ゲーム開始時には15分が与えられ、その後は毎月45分ずつ追加されていく。アカウントを使いきると通話できなくなるから、アカウントの残量に合わせて通話時間を加減する必要がある。



◀コマンドパネルでは、アカウントの残量がどのくらいか確認することができる。



Characters of NOëL

岡野由香

yuka okano

◆B:W:H 80:56:83 ◆
◆Blood Type AB ◆

清水代歩とは、中学校時代からの親友である岡野由香。メガネが印象的な彼女は、ほかの２人とは少しばかりちがったタイプの女の子だ。由香は、いわゆる女の子らしい話題にはまったく関心を持たない。彼女がなによりも興味を持っているのは、パソコンや機械についての話題なのだ！

彼女と会話していても、出てくる話題は機械のことばかり。実際のところ、代歩に頼まれてキミのＩＤ番号を突き止めたくらいだから、ハッカーとしての実力も大したものだ。次から次へと登場するパソコンや機械についての話を理解できる人なら、由香との会話もそれはそれで楽しいものになるかもしれない。

そんな彼女だが、運動のほうはあまり得意ではないとのこと。だが、バスケ部に籍を置いているだけあって、バスケットボールには自信を持っているようだ。

「男の子なんかに興味はない」とはっきり言い切る由香だけに、恋愛なんて言葉とは無縁のように見える。キミが彼女のハートを射止めるためには、並大抵でない努力が必要かも？　（ＣＶ：飯塚雅弓）

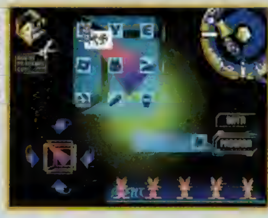
Information

情報

通信ネットワークを利用して女の子に関する情報をキャッチ!!

近未来の通信ネット"エージェント・システム"

①見たい話題を選択



▶立方体の形に配置されたアイコンの中から、検索したい内容を選択する。

②エージェントを派遣



◀ウサギの姿をしたエージェントをクリックして、ネットワーク内に派遣する。

③話題をキャッチ



▶選択した話題をエージェントがネット内で検索し、端末まで持ち帰ってくる。

④画面に表示する



◀持ち帰ってきた話題をクリックすると、画面上にその内容が表示される。

近未来のシステムをPS上で仮想的に体験できる!

『NOëL』では、ＰＳ本体を近未来の通信ネット端末に見立てている。この端末に搭載されているのが、ネットワークの情報検索機能だ。もちろん、実際にＰＳが通信ネットに接続されているわけではないが、近未来の情報社会の雰囲気が伝わってくる楽しい演出となっている。

ここでは、かわいいウサギの姿をした自動検索プログラムが、キミの指示に従ってネット上の情報を拾い集めて端末に持ち帰ってくる。最初はなかなか情報を入手できないかもしれないけれど、時間の経過などによって入手可能な情報はだんだんと増えていくから、あきらめずに何度もチャレンジしてほしい。

この機能によって入手できる情報には、３人の女の子の個人データだけでなく、近未来の世界に関するトピックス的なものも用意されている。いずれもゲームの進行に必要不可欠というものではないが、『NOëL』の世界をより深く理解するためにも、いろんな情報を収集してみるとよいだろう。



▲ネットで得られる情報もさまざま。

３人からはビジュアルメイルが届く!

プレイが進むと、３人の女の子から動画ムービーによるビジュアルメイルが届くこともある。これは、彼女たち３人の日常生活を撮影したもので、いろんな内容のものが存在している。これが送られてくることは、彼女たち３人の好意の証でもあるのだ！

▼体育祭で活躍する３人の様子も見られる。





Characters of NOëL

佐野倉恵壬

emi sanokura

◆B:W:H 84:59:86 ◆

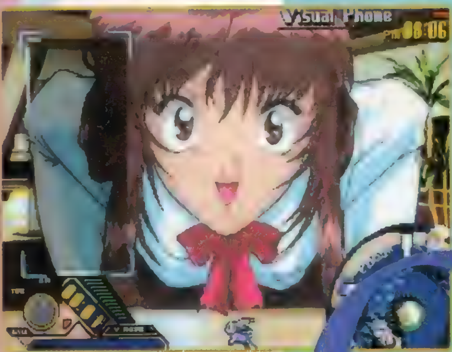
◆Blood Type A ◆

ショートカットのヘアスタイルが清楚な雰囲気を感じさせる、佐野倉恵壬。彼女は由香と同様、代歩とは中学校時代からの親友だ。陽気な代歩や男の子っぽい由香とは異なり、落ち着いた性格の恵壬は、３人の中ではお姉さん的な役割になってしまうことが多い。

恵壬はスポーツならなんでも得意としているが、なかでも中学時代から続けている陸上競技は、全国レベルの実力を誇っている。そのため校内でもひときわ注目を浴びる存在となっているが、彼女自身はそんな立場を疎ましく思っているようだ。

恵壬はどうやら、自分自身をあまり上手に表現できないらしく、ビデオフォンで会話することも苦手だと口にする。そんな彼女の信頼を獲得して、かたくなな心を開かせることができるかどうかは、キミの誠意ある態度にかかっているのかもしれない。　（C.V：岩男潤子）

誌上リプレイ 10月前半までのゲームの流れを大公開!!



▲突然の代歩のコールから、すべては始まった！

ここでは、ゲームの導入部分にあたる10月前半までのプレイの流れを紹介しよう。３人の女の子とプレイヤーとのあいだの会話を大まかに再現しているわけだが、会話ボールの選択によっては、ここで紹介したものとは異なる展開になることも十分にあり得るのだ！

9月 September 代歩からのコールで夏の出会いが甦る!

「ヤッホー、久しぶり！」と、ビデオフォンからいきなり聞こえてくる、明るい声。９月25日に、清水代歩がＶＰで突然コールしてくるところから、ゲームはスタートする。

「キミの電話番号を見つけたんで、どうしてるかなぁって思ってさ」

代歩は夏休みに海岸でキミと出会って以来、キミのことが気になっているらしく、わざわざ自分のほうから連絡をくれたのだ。

「一応、ちゃんと自己紹介しとこうかな。私、清水代歩。ちょっと変わった名前でしょ。誕生日は10月９日で、星座は天秤座で〜す」

こうしてキミは、代歩とＶＰで連絡を取り合うようになった。代歩は自分のことだけでなく、由香や恵壬についても、いろいろなことをキミに語ってくれる。

「ごめん。今、姉貴が来ててさ、私が男の子と電話してると、すぐ私の彼氏だとかって騒ぐからさ。また今度にしてくれる？」

いつものようにＶＰをかけると、代歩にこんなことを言われてしまった。そういえば昨日、「明日は姉貴が泊まりにくる」って言ってたっけ。

また、あるとき代歩とＶＰで話していると、彼女が突然、会話を中断した。

「あっ、由香からキャッチホンが入っちゃった。キミのこと由香にも話しておくから、今度、由香にも電話してあげてね！」



こうして９月の終わりには、岡野由香とも連絡が取れるようになった。そこで、さっそく由香にアクセスしてみたところ、「はい、岡野です。ごめんなさい。私の専用回線は、現在通信中です」

…そりゃそうだ、代歩とＶＰで話している最中なんだから。

10月 October 体育祭を前にして、3人のハートは揺れる…

10月に入ってからの彼女たちの最大の関心事は、10月10日に開催される体育祭のことだ。

「今日ね、体育祭のチーム分けがあったの。私と由香は同じ赤組でね、恵壬は別のチームになったんだけど。でも赤組って、なんだか運動が苦手そうなのばっかりでさぁ。きっとリレーなんかやらされるんだろうなぁ、私」

なんて言いながらも、代歩はけっこう乗り気のようだ。その一方、由香はかなり憂鬱そうな感じだ。

「昨日、体育祭の競技の選手を決めたんだけど、私、チーム対抗リレーの選手になっちゃってさぁ。じつは、足、遅いんだよね、私って。放課後に練習したんだけど、もう全然ダメ。早くも、みんなの視線が痛いよ…」

体育祭の話題になると、どうしても登場するのが、陸上選手である恵壬の名前だ。

「恵壬はね、いつもリレーでアンカーやるんだよ。いいよなぁ、恵壬は。体育祭の主役だもんなぁ」

▼陸上競技の花形選手である恵壬。彼女とは、３人のうち最後に会話できるようになる。



しかし、運動音痴の由香でも、得意分野を生かして体育祭で活躍できることがある。

「由香がね、体育祭をビデオに撮るって言ってた。メイルにしてキミにも送るから、楽しみに待っててね！」

もちろん、プレイヤーはＶＰを通じて会話するだけで、体育祭の様子を直接見ることはできない。けれども、体育祭が終了してから数日後に由香から送られてくるビジュアルメイルによって、体育祭当日の代歩、由香、恵壬の姿を見ることができるのだ！

▼体育祭での３人の様子を、動画映像で楽しめる。



ビジュアルメイルをGET!!

DPS presents Welcome to [NOëL] Home Page "NOT DiGITAL"

発売日まで秒読み開始！

代歩：どーもみなさん、1カ月のご無沙汰でしたーッ！

由香：発売日もついに決定したことだし、あとはみんなとお話しするのを待つばかり！

恵壬：みなさんとお会いできる日も、もうすぐですね。それでは、まず最初は千葉県の八巻慎也さんからのお手紙です。

「はじめまして。僕は由香さんのファンです。9月にコンピュータ検定を受けます。こんな僕に、どうかひと言お願いします！」

由香：試験なんて、普段からちゃんと勉強してれば全然オッケーだよ！　キミも未来のプログラマーめざして、私と一緒に頑張ろー！

代歩：由香、気合い入ってるぅ。次は、東京都の深谷よしえさんからのお手紙です。

「『NOëL』、早くやってみたいでーす!!　私は恋愛シミュレーションが大好き！　なんとなく、うきうきした気分になれるし、最近の恋愛ゲームは、本当によくできてますよね。だから、『NOëL』もすっごく期待してます!!　『NOëL』の男の子版も、ぜひぜひ出してくださーい!!」

恵壬：お、男の子版……それは、ちょっとスゴイかもね。

由香：私は、すごくプレイしてみたいけどなぁ。

代歩：ジャニーズ系のカッコイイ男の子がモニターから甘い言葉をささやいてくれたら、私もクラッときちゃうな！　それではみなさん、次号をお楽しみに!!



◀岩手県　高松みくさん：由香「うん、私もキミと一緒に作りたいな、ホントに！」



▲北海道　水神有気さん：代歩「恵壬のスポーティな感じが出てるよね」恵壬「ありがとうございます！」



▲埼玉県　大類敦士さん：代歩「アレって、どれ？」



▶山形県　風海太樹さん：由香「キャーッ！」



▲埼玉県　山下博文さん：代歩「ホントに出るといいなあ～！」

▼宮城県　九尾みかさん：恵壬「私って、そんなに怖そう？」





◀千葉県　大扱浩太郎さん：恵壬「色がとってもキレイだよねぇ」由香「素敵なイラスト、ありがとうございます！」

お便りのあて先は…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　メディアワークス　電撃プレイステーション編集部「ノエル」係まで。このコーナーで採用された方にはもれなく、そしてこのコーナーに投稿してくれた人全員の中からも抽選で、「NOëL」グッズをプレゼントします。奮ってご参加ください！

次号はソフト発売記念の大特集!!　アッと驚く企画が待っている!!

ETERNAL MELODY

人気上昇中の最新育成SLGをチェック!!





ティナ・ハーヴェル

エターナルメロディ

楽しさ満載！　超期待の育成ＳＬＧ『エターナルメロディ』。今回はゲームのプロローグをスペシャルチェ～ック！　魅力たっぷりのギャルたちと、どんなふうに出会っていくのかを大追跡しちゃうぞ。さらに、物語を一段と盛り上げてくれる豪華キャスト陣についても、各声優さんたちのコメントを添えて紹介していくぞ。こちらもお見逃しなく！

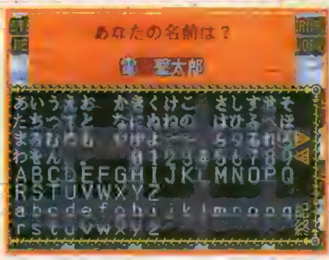
エターナルメロディ

ジャンル	育成ＳＬＧ	価格	¥5,800予定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月予定		

現代から異世界へ…育成+冒険の旅がスタートだ！

ひょんなことから見知らぬ世界へと飛ばされてしまう主人公。現代に戻るための手段を探し、冒険の旅へ……と言うのが大まかなストーリー。なんだかRPGみたいなオープニングでワクワクしちゃうよね。もちろんゲームのメインは「キャラの育成」なので、お忘れなく！

名前・能力値を入力



▶ひらがな、カタカナ、漢字もバッチリ。本名を入力しちゃおう。



◀筋力は攻撃力、知力は魔力に影響。どんなタイプが有利かな。

PROLOGUE part1 異世界への扉が開かれた!!

突然のアクシデントで主人公が飛ばされたのは、剣と魔法の文化が栄えるファンタジー世界。最初の出会いは妖精のフィリーと吟遊詩人のロクサーヌだ。ロクサーヌの話によると、再び現代に戻るには「魔宝」が必要らしい。しかし「魔宝」探しの旅は数々の危険がともなう！　かくして主人公は、共に旅をしてくれる仲間を集めるべく街へと向かうのだった。



吟遊詩人ロクサーヌ



◀かなりの知恵者。占いで主人公の素性をピタリと当てている。その正体は…？



妖精フィリー

▶主人公をサポートしてくれる妖精の女の子。喜怒哀楽が激しく、おしゃべり好き。

◀▼突然のアクシデントで主人公は異世界へ……。現代世界へ戻るため、「魔宝」探しの旅に出発するのだ。



PROLOGUE part2 街へ出て勧誘活動！　女の子3人を仲間に!!

妖精のフィリーに導かれ、街へと到着した主人公。ここで次々とメインキャラたちと出会っていくんだけど、これがすっごく楽しい！　それぞれのキャラの登場シーンはメチャ個性的だし、しゃべり方やリアクションも魅力たっぷりって感じなのだ。女の子の特徴や性格がバッチリ把握できちゃうぞ。すべてのキャラと出会うと、いよいよ勧誘だ。仲間にできる女の子は3人！　お好みの子を選んで決定すれば、簡単に誘うことができるぞ。3人を仲間にし、パーティの名前を決定したら出発だ！





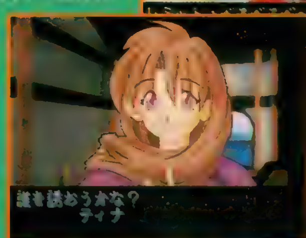
▶[illegible]

半人族アルザ・ロウ

いよいよ冒険に出発やで〜



▲街で次々に女の子と出会うが、ここでは仲間にできない（あとで勧誘）。とりあえず、どんな女の子かチェックしておこう。

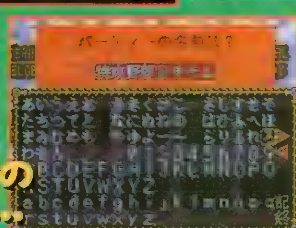


▲なかには仲間になってくれない女の子も。◀登場キャラ全員と出会うと、仲間に誘えるようになるのだ。



▶なんとパーティの名前まで入力可能！ [illegible]

パーティの名前は…





アフレコ終了！物語をさらに盛り上

総勢14人の声優さんを起用して進められたアフレコ作業も無事終了。ついにゲームのキャラクターに命が吹き込まれたのだ。さっそくチェックしてもらいたいところだが、その前にC.V（キャラクターボイス）の名前だけをざーっと見てほしい。お気づきの通り、出演している声優さんは現在もＴＶアニメなどで活躍中の実力派ぞろいなのだ。だから、カワイイ女の子たちをさらに魅力的に表現してくれること間違いナシ！ ここでは、各キャラクターを熱演してくれた14人の声優さんたちの紹介と、さらに演じてみた感想なども聞いてみたぞ。細かく読んでいけば、各キャラの隠された部分が明らかになるかもね。



最近、ゲームでしか可愛い子をやらなくなったから、楽しんでやらせてもらいました。体の弱い女の子ですけど、どうか見捨てないで下さい。

ティナ・ハーヴェル
CV島本須美

代表作／爆れつハンター（ビッグ・ママ）、風の谷のナウシカ（ナウシカ）、ルパン三世カリオストロの城（クラリス）、赤ずきんチャチャなどで活躍。

ボケキャラと聞いて、普段通りにすればいいかな、と(笑)。パーティをなごませる存在なのでよろしく。

紅 若葉
CV住友優子

代表作／新フォーチュン・クエスト食卓の騎士たち（マリーナ）ほか、ＴＶナレーションなどで活躍中。

遺跡に対する情熱をもう少し男の人へ向ければいいのに…と。

メイヤー・ステイシア
CV山崎和佳奈

代表作／ママレード♥ボーイ（茗子）、キテレツ大百科（五月）。

けっこうキザだけど、実はそうでもない所を楽しんでください。

カイル・イシュバーン
CV磯部　弘

代表作／世にも奇妙な物語ほか多数に出演。俳優としても活躍。

侍女ということで姫に振り回されちゃうところがカワイイです。

アイリス・ミール
CV井上美紀

代表作／キン肉マン（マリ）、キテレツ大百科（真美）、GS美神ほか。

妖精の女の子だと聞いていたので優しい子かと思っていたら、実は強い女の子だったんですね。なぜ自分が呼ばれたのかわかりました(笑)。

フィリー
CV日高のりこ

代表作／タッチ（浅倉南）、らんま1／2（あかね）、赤ずきんチャチャ（しいねちゃん）、蒼き伝説シュート！（遠藤一美）、飛べ！イサミ（ソウシ）。

役にとけ込めて良かったです。このゲームは絶対に買います。

レミット・マリエーナ
CV大野まりな

PC－FXイメージキャラクター（ロルフィー）などで活躍中。

げる豪華声優陣を大紹介!!



関西弁の女の子というのは、いつもやっているような役柄なので楽しく演じられました。野生児で元気な子なので、可愛いがって下さいね。

アルザ・ロウ
cv永島由子

代表作／覇王大系リューナイト（カッツェ）、魔法騎士レイアース（カルディナ）、怪盗セイント・テール（高宮リナ）、ママレード♥ボーイほか。

最初は暗い彼女が前向きに変化していく様子を見てほしいですね。

ウェンディ・ミゼリア
cv弥生みつき

代表作／機動戦士ガンダム逆襲のシャア（チェーン・アギ）ほか。

普段は妖怪やおばさん役が多いだけに、美人のお姉さん役が演じられて、すっごくうれしかったです。

カレン・レカキス
cv青羽美代子

代表作／ハイスクールミステリー学園七不思議（石沢まきえ）、DRAGON BALL Z（ピーザ）ほか。

どちらかというと私の地に近いかなという役だったので、やりやすかったです。私はプレイステーションを持っているので、このゲームは買います。

リラ・マイム
cv萩森侚子

代表作／卒業Ⅱ（犬塚さおり）、ポリスノーツ（スチュワーデス）、ツヨシしっかりしなさい（井川典子）、魔法使いサリー（カン太）など。

実はちょっとマヌケな部分があったりするところが好きです。

ロクサーヌ
cv新山志保

代表作／THE MOTION PICTURE 餓狼伝説（キムミョンサク）ほか。

自分を「ボク」って呼ぶかわいい子だったので、思いっきりかわいく演じさせていただきました。

キャラット・シールズ
cv渡辺菜生子

代表作／DRAGON BALL Z（プーアル、チチ）、ちびまる子ちゃん（たまちゃん）、イースⅣほか。

今まで演じた役とは違って新鮮な感じがしました。戦闘時の決めセリフは私も気に入ってるんですよ。

ヤンユン
cv小山裕香

代表作／女神天国（ヤミママ）、BASTARD!! 暗黒の破壊神（ティア・ノート・ヨーコ）ほか。

超豪華サイン色紙プレゼント

「エターナルメロディ」に出演している声優さんたちの、超豪華な寄せ書きサイン色紙を3名にプレゼントしちゃうぞっ！　応募方法はハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号と、それに『エターナル～』に関する感想（どんなことでもOK。キミの熱い想いをガンガン語ってほしい）を必ず書いて下のあて先まで送ってね。しめ切りは7月31日消印まで有効。なお、当選者は『エターナル～』の記事内で発表する予定なので、楽しみに待っていよう！

特製サイン色紙 3名

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館　電撃プレイステーション26号
「エターナルメロディ」プレゼント係

エンジェルグラフィティ あなたへのプロフィール

エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール

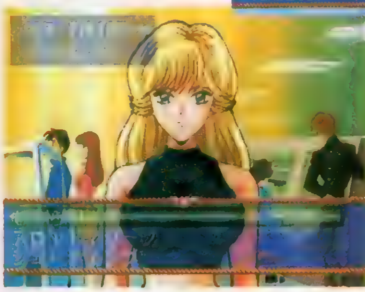
ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800(限定版¥8,800)
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) マウス
発売日	7月26日		

発売直前の今号は、基本的なシステムを完全レクチャー。このゲームのわかりづらい部分をカバーしながら解説していくぞ。そして、デートスポットと年間行事の一覧も大公開。プレイの際に役立つこと間違いなしだ。

かしこいプレイをするためのマニュアルレクチャー

このゲームは独特のシステムなので、慣れるまでは1日1日がどのように進行しているのかわかりにくいかもしれない。コマンド画面の使い方やスケジュールの立て方など、全体的なシステムをよく理解して進めていくことが大事だ。あと、忘れてはならないのが女の子とのつき合い方。恋愛対象となる5人の女の子とまんべんなく仲良くしていると、友だちで終わってしまう可能性もあるから本命の子1人に絞ってアプローチしていった方が効果的だ。





▲デートは基本中のキホン。親密になるチャンスだ。どこに誘うかも、いろいろと考えなきゃダメだぞ。

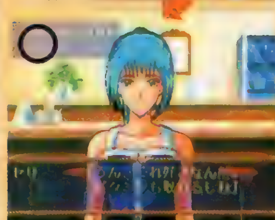
◀デート中に発生する3択。大まかに言って、良い、普通、悪いの3つが割り当てられているぞ。

1 選択肢をうまく選んで愛情度UP!



▶デートのときは必ずといっていいほど3択が出る。この場合は、お店で何を頼むかを選ぶのだが……。

パラメータアップよりも、女の子の愛情度を上げることの方が大切。つまりどんなに勉強や運動ができても、女の子と仲良くなっていないとハッピーエンドは迎えられないってこと。でも、ただ単にデートを繰り返せばイイという訳ではない。デートしたときに出てくる選択肢の中から、その子の好みにあったものを選ばないと愛情度アップは期待できないのだ。これは強制イベントのときも同じこと。女の子の趣味やその場の雰囲気を考慮して選択しよう。



▲女の子の好きなものを頼めば、彼女は喜んでくれて愛情度もアップする。



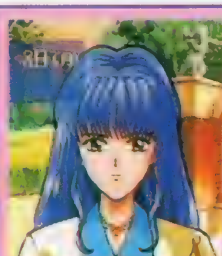
▲女の子の嫌いなものを頼んでしまうと、彼女は怒って帰ってしまうのだ。



▲食事代をおごってあげたりプレゼントをあげたりすると、とても喜ぶぞ。

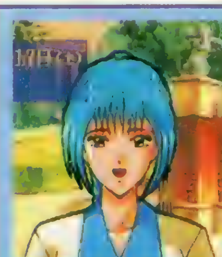
キャラクターファイル CHARACTERFILE

恋愛対象となるのはメインの女の子5人。その他、サブキャラクターとして10人登場する。サブキャラのうち、5人には電話をかけることもできるぞ。



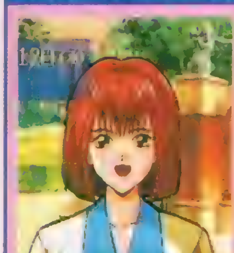
天野美鈴 Misuzu Amano

誕生日：9月4日 星座：乙女座
血液型：A型 3サイズ：83・54・83
身長：163cm 体重：45kg
趣味：ピアノ、鈴のコレクション
家族構成：父母と3人暮らし
初登場日：4/5 クラス：A組



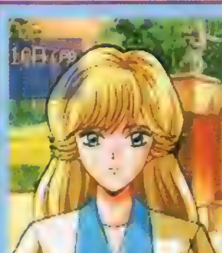
島津セリ Seri Shimazu

誕生日：11月15日 星座：さそり座
血液型：O型 3サイズ：81・54・83
身長：160cm 体重：42kg
趣味：新体操、料理
家族構成：父母と弟の4人暮らし
初登場日：4/10 クラス：C組



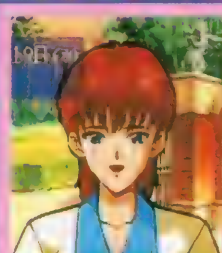
北条弥生 Yayoi Hojyo

誕生日：8月5日 星座：獅子座
血液型：B型 3サイズ：82・57・84
身長：158cm 体重：44kg
趣味：ディスコ、ショッピング
家族構成：母と2人暮らし
初登場日：4/28 クラス：D組



まなみ・グレース Manami Grace

誕生日：10月12日 星座：天秤座
血液型：O型 3サイズ：86・58・88
身長：166cm 体重：48kg
趣味：演劇、日本文化の鑑賞
家族構成：父母と兄、妹の5人
初登場日：5/21 クラス：E組



麻倉夏実 Natsumi Asakura

誕生日：5月27日 星座：双子座
血液型：O型 3サイズ：82・56・83
身長：168cm 体重：45kg
趣味：音楽(ロックンロール)
家族構成：父との2人暮らし
初登場日：4/7 クラス：D組

2 アイコンの決定は慎重に

スケジュールが「フリー」のときコマンド画面が表示され、7つのアイコンから選んでコマンドを実行することができる。1回の「フリー」で選択できるのは「ステータス」と「オプション」以外の1つのコマンドだけ。間違えてクリックしてしまってもキャンセルできないので、コマンド画面のアイコンの選択・決定は慎重に行うこと。



◀コマンド画面が出るのはフリーのときだけ。

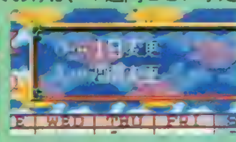
アイコン解説

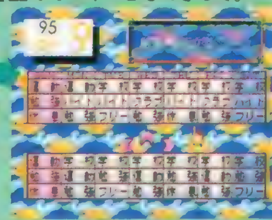
- ステータス　主人公のデータやパラメータなど、現在の状態を見ることができる。
- スケジュール　現在の月とその翌月の、2カ月分の予定を見られる。変更・決定も可能。
- TEL　女の子に電話をかけてデートの約束を取りつけることができる。
- 天使の泉　天使イヴから恋のアドバイスを聞いたり、女の子の愛情度を知ることができる。
- 情報　タウン情報誌とアルバイト情報誌の2種類の月刊誌を見ることができる。
- クラブ／アルバイト　クラブの入部・退部、及びアルバイトの登録・削除を実行する。
- オプション　セーブの他、カーソルやメッセージの速度、ウィンドウパターンなどの設定。

3 スケジュールはまとめて入力

スケジュールの変更・決定は、「フリー」でのコマンド画面から行う。「フリー」の日を有効に使うためにも、スケジュールは1度にまとめて入力した方が良いだろう。毎月初めに1カ月分の予定を入れておくとラクだ。また、日曜日には5種類のパターンから選んで1週間分の予定を編集できる。毎週日曜に「フリー」を入れておけば、1週間ごとに予定を立てていくこともできるぞ。

日曜に週間変更が可能





▲▶日曜日にスケジュールを選ぶと1週間のパターン編集ができるようになるぞ。ここでは翌週以降の1週間分の予定を決められる。

4 情報誌は必ず月初めに見よう

情報誌を見ることによって、デートスポットが増えたりアルバイトが登録できるようになるぞ。2つの情報誌は、どちらも1カ月に1回中身が更新される。月が変わったら、必ず早いうちに情報誌を見るようにしよう。

●エンジェルウォーカー



◀期間限定のプレイスポットが載ったタウン情報誌。

●フロムB



◀アルバイトの募集要項を掲載するアルバイト情報誌。

5 天使の泉で愛情度確認

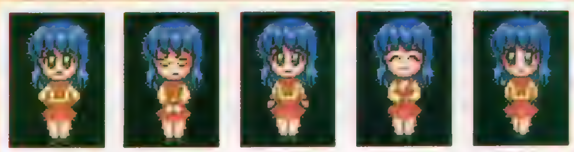
天使の泉でイヴに聞けるのは、「恋の行方」と「女の子の気持ち」の2つ。前者は、特定の女の子について恋のアドバイスを受けることができる。後者は女の子の現在の愛情度を知ることができるのだ（下の写真参照）。女の子へのアプローチの参考に聞いておこう。ただし、1回に聞けるのはどちらか1つだけだぞ。



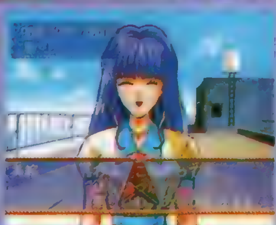
▲どちらも数カ月に1度のペースでOK。でも「恋の行方」の方は1人しか聞けないので注意。

「女の子の気持ち」の見方

「女の子の気持ち」では、主人公に対する愛情度を5段階評価で表示。顔の表情で判断しよう。



6 所持金が0にならないように注意



▶お金がないと誕生日プレゼントも買ってあげられないぞ。

女の子の愛情度UPに欠かせないのがお金。プレゼントを買ってあげたり、デートのときに気前良くおごってあげると好感触を得ることができる。逆に、お金がないのにデートすると女の子にデート代を払わせることになり、愛情度が下がってしまうのだ。コンスタントにアルバイトをして、所持金には常に注意を払うようにしよう。

古村武志　*Takeshi Komura*



主人公の親友。女の子好きで美人に弱い、典型的なお調子者タイプ。かなりの情報通で、いろいろな情報を主人公に教えてくれる。

岩崎由美子　*Yumiko Iwasaki*



主人公の同級生で、明るく元気な女の子。運動系クラブのゼネラルマネージャーをしている。運動系クラブに入ると、世話をしてくれる。

西田麻里　*Mari Nishida*



主人公の同級生で、優しくおとなしい女の子。文化系クラブのゼネラルマネージャーをしている。文化系クラブに入ると、世話をしてくれる。

原島千晶　*Chiaki Harashima*

生徒たちの良き相談相手でもある保健担当教師。豊満なバストの持ち主。

天野隆生　*Takao Amano*

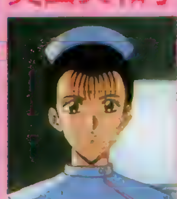
美鈴の父親。実直で有能な一流企業の専務。美鈴にとっては自慢の父。

飯島涼子　*Ryoko Iijima*



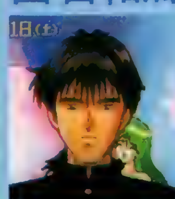
主人公の担任をしている英語教師。生活指導担当も兼ねており、遅刻には厳しい。見た目のセクシーさとは裏腹に、性格は意外とマジメ。

真田美和子　*Miwako Sanada*



天使が丘総合病院の主任看護婦。時には優しく、時には厳しく患者に接する白衣の天使。天使が丘学園保健担当の原島先生とは仲が良いらしい。

白石和馬　*Kazuma Shiraishi*



ディスコ「メヴィウス」の黒服。周囲の人間からはキングとあだ名されている男。強面の風貌のわりには、面倒見の良いところがある。

高野麗子　*Reiko Takano*

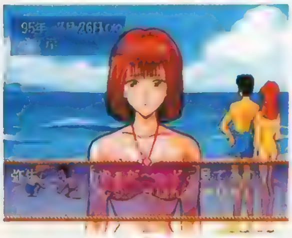
美鈴の父、天野隆生の有能な秘書。知的でセクシーなキャリアウーマン。

天堂　泉　*Izumi Tendo*

弥生の昔の幼なじみ。学園祭の対抗試合にやって来て、弥生と再会する。

デートスポット一覧

デートスポットは、古村や女の子から聞くことで徐々に増えていく。期間限定のプレイスポットは、タウン情報誌「エンジェルウォーカー」を見ないと行けないので注意。また、女の子は嫌いな場所に連れて行くと怒って帰ってしまうので、誘うときは場所選びにも気を使おう。



◀いろいろなスポットに誘って女の子のリアクションを楽しもう。

中央公園
散歩したり、ボートに乗ったりできる恋人たちの憩いの場。待ち合わせにもよく使われる。

児童公園
ブランコや砂場がある小さな公園。童心に戻って、ほのぼのとしたひとときが過ごせそう。

美術館
絵画や彫刻がたくさん飾ってある知的なデートスポット。年に2回、展覧会も開かれる。

図書館
読書や勉強に利用される静かな場所。愛読書の話に花を咲かせるデートもたまにはいかが?

GESTO
明るい雰囲気のファミリーレストラン。ここで食事代をおごってあげると女の子は喜ぶぞ。

遊園地
ジェットコースター、観覧車、お化け屋敷から、喜びそうなアトラクションを選ぶのだ。

動物園
トラ、クマ、タヌキなど、いろいろな動物がいる。女の子の好きそうな動物を見よう。

水族館
熱帯魚からマグロまでさまざまな魚がいる。イルカショーも開催しているぞ。

映画館(期間中のみ)
ロードショー期間中に行ける場所。下記のプログラムを参照して、女の子を誘ってみよう。

デパート
洋服、アクセサリー・小物、CD・書籍の3つの売り場があり、プレゼントもできる。

アボコブ(6月上旬)
渋い感じの喫茶店。ここでは飲み物と軽食が中心だ。女の子には何を頼んであげる?

カラオケBOX(6月中旬)
広い部屋が自慢のおしゃれなカラオケBOX。一緒にデュエットを歌うこともできるぞ。

ワイルドブル(7月初旬)
年中無休の室内プール。ウォータースライダーや流れるプールもあり、規模は大きい。

劇場(期間中のみ)
演劇を観るならココ。でも演劇はあまりやってないので、行くことは少ないかも。

ドームスタジアム(期間中のみ)
スポーツやコンサートの期間中に行ける。下記を参照して、いろいろ行ってみるのもいい。

ライブハウス(6月初旬)
プロの登竜門と言われるほど有名なライブハウスで、店の名前は"オフ・グランド"。

ゲームセンター
もぐら叩き、シューティング、スロットマシーンの3つのミニゲームが楽しめる。

メヴィウス(7月初旬)
派手な照明と大音響の中で踊りまくれるディスコ。女の子によって好みが分かれる場所。

聖南海岸(期間中のみ)
夏の期間中に開放されている海。水着の女の子とボート遊びしたり貝殻集めしたりできる。

麗しが丘高原
緑がいっぱいの高原。空気がおいしく、鳥や花に囲まれた自然を満喫できる。

キャンプ場
湖に面しているキャンプ場。テントなどは完備されているらしい。笑いダケには注意。

スキー場(期間中のみ)
初級、中級、上級の3つのコースがあるスキー場。ひと汗かいた後には温泉に入れる。

DATE SPOT

期間限定プレイスポット

タウン情報誌「エンジェルウォーカー」に載っている情報を、ジャンル別にわかりやすく表にまとめてみたぞ。これさえ見ればデートもバッチリだね。中には女の子と仲良くなっていないと行けないものもあるので注意。

「コンサート」
場所/ドームスタジアム

年	アーチスト	期間	料金
95年	ウーイン・オーケストラ	5/3	¥5,300
	内野有希「花よりカルパスウォーター」	6/23	¥4,300
	EAST×YUKI	8/18	¥3,000
	アライヤ・チャリー	9/30	¥5,600
	藤井フミオ	11/9〜11/10	¥5,000
	松任屋ゆみ子	12/20	¥5,600
96年	V−JAPON	1/10	¥5,500
	CCN交響楽団	3/3	¥4,600
	JODY AND MARRY	5/25	¥3,300
	長淵毅	6/12〜6/15	¥5,600
	MY SMALL LOVERS	8/25	¥4,500
	オペラ「美女と野牛」	9/22〜9/23	¥5,000
	筋肉老女体	11/11	¥4,500
	KNJ交響楽団	12/20	¥4,600

「映画」
料金/¥1、500 場所/映画館

年	タイトル(ジャンル)	期間
95年	ドライもん〜のぼ太の日本ソーセージ (アニメ)	4/1〜4/15
	天使にもラブソングを (コメディ)	5/13〜5/27
	学校の階段 (ホラー)	7/1〜7/15
	ダイ・ハート3 (アクション)	8/12〜8/26
	あなたに降る夢物語 (ラブロマンス)	9/9〜9/23
	アポロン14 (SF)	11/18〜11/25
	13番地の奇跡 (SFファンタジー)	12/16〜12/30
96年	男はきついよ (コメディ)	1/13〜1/27
	アラビン (デゼニーアニメ)	2/10〜2/24
	GOMIN (アクション)	3/9〜3/23
	パンパイア (ロマンホラー)	4/27〜5/18
	クオーターワールド (ファンタジー)	7/20〜8/2
	フォーエバー・マイ・フレンズ (ラブロマンス)	8/10〜8/23
	超・極道な女たち (アクション)	10/12〜10/25
	シザーズハンド (ファンタジー)	12/7〜12/21

「演劇」

年	タイトル	期間	料金
95年	放浪期	3/4〜5/30	¥5,500
	バカ満開!(お笑いライブ)	8/28〜8/29	¥2,500

「スポーツ」
場所/ドームスタジアム

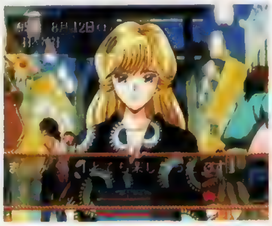
年		内容	期間	料金
95年	野球	ヤコロト VS ジャイアンズ	4/25〜4/28	¥3,500
	サッカー	シェフ市原 VS ウェンディ川崎	5/19	¥3,000
	野球	西部ライアンズ VS オラックス	6/6〜6/8	¥3,500
	プロレス	長州利器 VS 富士並達巳	7/20	¥3,000
	バスケット	ブルル VS ベロックス	9/2	¥2,500
	野球	ヤコロト VS オラックス	10/13〜10/15	¥3,500
	サッカー	サンフレッシュ広島 VS 浦和レッツ	5/19	¥3,000
	バスケット	ウロス VS トカトカ	12/9	¥2,500
96年	プロレス	真日本プロレス VS VWF	2/2	¥4,500
	野球	ジャイアンズ VS ライガーズ	4/15〜4/18	¥5,000
	サッカー	鹿島アンタラーズ VS 横浜マリナス	5/11	¥3,000
	野球	ロッタ VS バッハロース	7/8〜7/10	¥3,500
	バスケット	ベロックス VS ウロス	8/3	¥2,500
	サッカー	ベルマーク平塚 VS ボンバ大阪	9/7	¥3,000
	プロレス	ブッチョー橋本 VS 武田延彦	10/7〜10/9	¥5,000
	バスケット	ブルル VS トカトカ	1/12	¥2,500

「イベント」

年	内容	期間	場所	料金
95年	桜祭り	3/28〜4/8	中央公園	無料
	エジプト発掘展	5/1〜5/30	美術館	無料
	海開き	7/1	聖南海岸	無料
	七夕祭り	7/7	中央公園	無料
	花火大会	8/19〜8/20	聖南海岸	無料
	ハロウィン仮装パレード	10/28〜10/29	遊園地	無料
	葛飾白斎展	11/1〜11/30	美術館	無料
	スキー場オープン	12月〜2月	スキー場	¥12,000
96年	桜祭り	3/29〜4/7	中央公園	無料
	ゴッハ展	5/1〜5/30	美術館	無料
	海開き	7/1	聖南海岸	無料
	七夕祭り	7/7	中央公園	無料
	花火大会	8/17〜8/18	聖南海岸	無料
	ハロウィン仮装パレード	10/26〜10/27	遊園地	無料
	日本壁画展	11/1〜11/30	美術館	無料
	スキー場オープン	12月	スキー場	¥12,000

年間行事予定表

学園生活が中心だけに、学校行事はイベントが盛りだくさん。アニメシーンやミニゲームもあったりして、いろいろとプレイヤーを楽しませてくれる。この学校行事での行動は、女の子の愛情度にも関わってくるのでバッチリ決めよう！

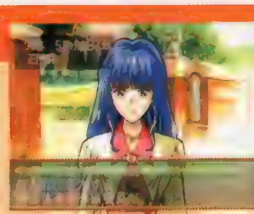

◀夏祭りや初詣など、学校以外の季節行事もあるのだ。愛情度の高い女の子が誘いに来るぞ。

天使が丘学園行事表

2年生	
4／7	始業式
5／26	体育祭
7／1	プール開き
7／10	テスト期間(～7／14)
7／21	夏休み(～8／31)
9／1	2学期開始
9／18	修学旅行(～9／25)
10／22	学園祭(運動部大会)
11／1	AQ選考委員会
12／11	テスト期間(～12／15)
12／24	AQコンテスト
12／25	冬休み(～1／7)
1／8	3学期開始
2／28	テスト期間(～3／1)
3／21	春休み(～4／7)
3年生	
4／8	始業式
5／25	体育祭
6／15	進路指導
7／1	プール開き
7／8	テスト期間(～7／13)
7／21	夏休み(～8／31)
9／2	2学期開始
9／17	進路指導
10／25	学園祭(運動部大会)
11／1	AQ選考委員会
11／11	進路指導
12／11	テスト期間(～12／15)
12／24	AQコンテスト
12／25	冬休み(～1／7)
1／8	3学期開始
2／24	卒業テスト
3／24	卒業式

体育祭

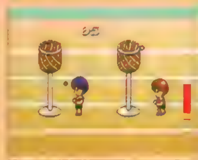
100m走か障害物競走、玉入れ、体育祭準備委員の中から好きなものを選んで参加する。競技に出場する場合はミニゲームで勝負だ。ちなみに100m走か障害物競走かはランダムで決定されるぞ。競技は運動力が多いほど有利になるので、自信がなければ体育祭準備委員を選ぼう。


▲体育祭の前に、何に参加するのか聞かれるイベントがあるぞ。

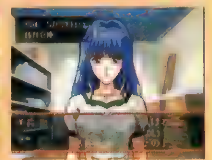
●100m走か障害物競走


▲障害物競走はボタンのタイミングがちょっと難しい。

●玉入れ


▲右側のゲージに注目し、リズムでボタンを押そう。

●体育祭準備委員


▲競技に出ないけど、女の子からお弁当の差し入れが。

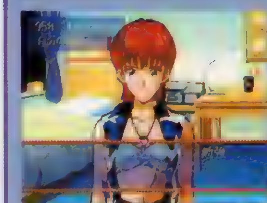
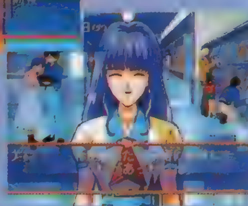
プール開き

7／1にプール開きだが、主人公のクラスがプールに入るのは7／5からだ。他のクラスとの合同授業も含めて4日連続でプールイベントが発生する。5人の女の子が水着で登場するシーンがアニメーションで流れ、それぞれのナイスバディを堪能できるのだ。いわゆるサービスイベントってやつかな!?


▶シンプルなスクール水着もあの子が着るとまぶしく見える！

テスト期間

テスト前から期間中にかけて、女の子と試験勉強をすることができる。一緒に図書館に行ったり、勉強を教えてあげたりと、テスト期間というわりにはけっこう楽しいかも。ゲーム中で実際にテストを受ける場面はないのでご安心を(笑)。



▲▶同じイベントでも女の子によってそのきっかけや反応はさまざま。それにしても、女の子と一緒で勉強に集中できるのかどうか疑問だが……(笑)。

修学旅行

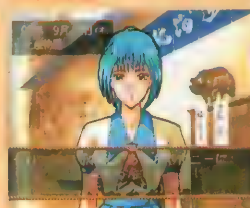
京都か北海道のどちらかのコースを選んで5日間を過ごす。このとき一緒に行動できるのは、一番好感度が高い女の子だ。1回だけの修学旅行なのだから、ぜひとも好きな女の子と行けるように日頃から頑張ろう。


▲9／9に修学旅行のコースを決めることになる。キミはどっちにする？

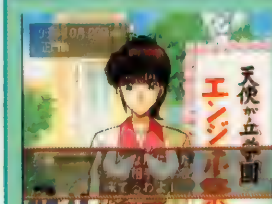
●京都


▲新幹線で京都へ。由緒正しい寺町の見物や土産物屋めぐりが中心。

●北海道


▲北海道へは飛行機で。大自然にふれられる草原や土産屋へ行ける。

学園祭(運動部大会)


▲所属クラブが運動部なら、他校を招待しての対抗試合で活躍することができるぞ。

クラブに所属していればクラブで参加、それ以外は見学となる。しかし文化系クラブと見学は、グラフィックが出ないのであまり意味がない。運動系クラブの場合は大会が催される。

学園祭のことを考えるなら、クラブは運動系に入った方が良さそうだ。

運動系クラブはミニゲーム大会!

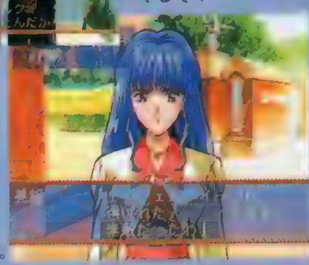
運動部大会では、クラブによって異なるさまざまなミニゲームが展開される。陸上部は100m走、バスケット部は3点シュート、サッカー部はPK戦、そして野球部はバッティングだ。女の子にイイところを見せるためにも競技に勝とう。


▲クラブによるが、主に◎ボタン操作が中心のミニゲームだ。

AQ(エンジェルクイーン)コンテスト

これは毎年クリスマス・イヴに開催される行事で、3年生の候補者の中から、美しさと優しさを兼ね備えた女の子をエンジェルクイーンとして選ぶミス学園コンテストだ。選ばれた者は自分の願いがかなうと言われ、またこの日に結ばれたカップルはずっと幸せな関係でいられるとも伝えられている一大イベントなのだ。主人公が3年のときのコンテストでは、このイベントが女の子との恋に大きく関わってくるぞ！


▲11月にはエンジェルクイーン候補者の発表がある。そして12／24に本選が行われるのだ。


▶来年は、お気に入りの女の子がエンジェルクイーンに選ばれる、ってこともありうるぞ。

はるかぜ戦隊 Vフォース VFORCE



ゲーム&イベント画面最新版を徹底紹介!!

美少女パイロットたちを操って戦いを繰り広げる戦術級SLG『はるかぜ戦隊Vフォース』。今回は、これまでなかなか明らかにされなかったゲーム画面の初公開と、新たに入手したイベント画面をドドッと大紹介だ！

『Vフォース』では、戦闘ステージに入る前や戦闘終了後はもちろん、条件さえそろえば戦闘中にも、さまざまなイベントムービーを見ることができる。その本数の多さもすごいが、特筆すべきなのはグラフィックの質の高さだ。「PSで実際に動いているところを早く見てみたい！」と思わせるだけのクオリティには、まさに脱帽といった感じだ。



◀葵3姉妹の長女、華月。クールに見えるが、じつは楽天的で友だちとワイワイやるのが好きという性格なのだ。



▼子供の頃の奈月と、父の月影。奈月の寂しげな表情からすると、悲しい場面のように見えるが……。



◀戦闘服に身を包んだ主人公の葵3姉妹。戦闘前のブリーフィングといったところか。

超美麗!! イベントムービー



◀シャワーを浴びている最中にスクランブル発令！ 裸にバスタオルという刺激的な格好で発艦デッキに向かう2人。



◀奈月の乗っているバイク「デルタライバー」は、人型のバトルスーツに変形するという優れモノだ。

初公開!! これがゲーム画面だ!!

これまでなかなか公表されなかったゲーム画面が、ついに初お目見えとなった。『はるかぜ戦隊』というゲームタイトルから、もっとライトな感じの画面を想像していた人も多いと思うが、実際のゲーム画面を見てみると、正統派の戦術シミュレーションという雰囲気をたっぷり感じられるものに仕上がっていることがわかる。これならば、歯ごたえのあるＳＬＧが好き、というファンでも十分ナットクできる内容のゲームになりそうだ。



▲最新鋭攻撃機のレグルスをはじめ、戦車、宇宙船、空母など、多彩なユニットが登場。

ゲームシステムはオーソドックスなターン制

ゲームシステムには、自軍の全ユニットが行動したあとに敵軍の全ユニットが行動する「ターン制」と、戦闘ステージ開始時に指定された勝利条件を達成することで先へ進むことができる「マップクリア方式」といった、ＳＬＧとしては非常にオーソドックスなスタイルを採用している。各ステージごとのクリア条件には「敵軍のボスユニットを倒す」「敵軍を全滅させる」など、何種類かを用意。また、自軍の拠点ユニットや、主人公たち（葵華月、美月、奈月、織田雪菜の４人）の乗るユニットが破壊されるとゲームオーバーとなる。戦闘ステージ中でのセーブが可能であったり、難易度がかなり低めに設定されていたりと、ＳＬＧ初心者にも十分楽しめるような作品となっているのが特徴だ。



▲ユニット同士の戦闘では、画面が切り替わり、バトルグラフィックが表示されることになる。

パイロットの能力が機体の性能を左右する

ユニットに設定された数値のうち、耐久値や攻撃力といった、いくつかの数値は、キャラクターの忍耐力、反射神経などのパラメータによって強化される。つまり、キャラクターの能力が上がることにより、ユニットの性能も上昇していくということになるのだ。



▲同じユニットであっても、搭乗するパイロットの能力によってその性能は変化する。

陸・海・空、そして宇宙……すべてが戦場となる!!

ゲームの中心となる戦闘ステージには、地上、海上、宇宙、月面というように、多彩な種類のものが用意されている。ここで注意したいのは、「地上マップ」では地上型と空中型のユニットのみ、「空中マップ」では空中型のユニットのみ、「水上マップ」では水中型と水上型、空中型ユニットのみと、それぞれの地形ごとに行動できるユニットの種類が限定される点。つまり、ステージごとに戦い方を変えるという、より柔軟な思考が要求されることになるのだ。





▲▶水上ステージに登場する艦船ユニットや、宇宙・月面ステージで登場する宇宙船ユニットなど、各ステージごとに、その地形に合わせたさまざまな種類のユニットを見ることができる。

はるかぜ戦隊Vフォース

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月中旬予定		



魔法少女ファンシーCOCO

ゲームシステム徹底大紹介!

すでにラジオドラマでおなじみとなった『魔法少女ファンシーCOCO』、PS版ゲームもいよいよ発売が近づいてきた。今回は、育成に関するシステムについて徹底紹介だ！

魔法界のプリンセスを、立派に育て上げる正統派美少女育成ＳＬＧ「魔法少女ファンシーＣＯＣＯ」。このゲームの基本となるＣＯＣＯの育成は、毎月の月始めに１カ月分の修行スケジュールを組んで実行していくことになる。スケジュールは、魔法、武術、料理やたしなみなど、11種類に及ぶ修行メニューを、１週間単位で組んでいくのだ。今回は、すっきりまとめられた８つのメインコマンドに加え、ＣＯＣＯが行う11種類の修行コマンドについて完全紹介していくぞ。



◀ゲームのメインコマンドは、画面右下にアイコンでわかりやすくまとめられているのだ。

メインコマンドはこの8つ

ステータス

ＣＯＣＯの現在のステータスを見る。修行のたびに変動していくので、こまめにチェックするよう、心がけよう。

魔法を見る

ＣＯＣＯがこれまでに覚えた各種魔法を参照できる。変身魔法を見ると、その変身ビジュアルを見ることもできるぞ。

予定を立てる

このコマンドで、１カ月間の修行スケジュールを組む。スケジュールは１週間単位で、「決行」しない限り、何度でも組み直せる。

予定を決行

このコマンドを選ぶと、予定を立てたスケジュール通りに１カ月が過ぎる。その月の予定を立ててないと、このコマンドは選べない。

城をまわる

お城の中に住む、王様やメイドさんなどとお話をするコマンドだ。彼らからはさまざまなアドバイスを聞くことができるぞ。

城を出る

お城を抜け出して城下町でショッピング。費用はＣＯＣＯのお小遣いでまかなう。町の中で、イベントに遭遇することも!?

アイテムを使う

町で購入したアイテムなどを使用する。洋服を「使う」と、メイン画面のＣＯＣＯもちゃんと「着替え」てくれる。

セーブ&ロード

現在の状況をセーブ、またはロードする。どんなアクシデントが起こるかわからないので、こまめなセーブは必要だ。

ナゾの3つのコマンド

メインコマンドのアイコン群には、ここで紹介した他に３つ分の〝空き〟がある。ここには、ゲームの進行によって特殊なコマンドが追加されていくらしいのだ。さて、どんなコマンドが出てくるのかな？

魔法少女ファンシーCOCO

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	POW	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月下旬予定		

魔法基礎修行

魔法に関する基礎知識の修行を行う。変身魔法、神星魔法、精霊魔法の3タイプすべてに関わってくる、重要な修行だ。





精神修行

精神を鍛える修行。精神がたるんでいると、どんな修行にも身が入らない。まずは何事にもめげない強い精神を養わなくてはならない。

各種魔法修行

変身魔法、精霊魔法、神星魔法それぞれの実践修行だ。修行することにより、それぞれの魔法が実際に使えるようになる。







たしなみ修行

礼儀作法の修行を行う。ＣＯＣＯは魔法使いであると同時に、一国のお姫様なのだから、やはりたしなみの修行は重要なのだ。



COCOが行う修行はこの11種類!

立派な魔法使いを目指すといっても、修行は魔法に関係するものばかりでない。武術や料理といった修行も用意されているから、プレイヤーの好みでいろんなタイプの女の子に育っていくぞ。



◀修行内容によってステータスは大きく変化するぞ。

学問にはげむ

ＣＯＣＯの育成は８歳から始まるので、ちゃんとした学問の教育も必要だ。魔法の腕は達者だが、頭はカラッポ…なんてことのないように。



体力作り

厳しい修行に耐えるための体力を養う修行。体が弱いと病気が多くなるので、これでしっかりと体力をつけていこう。





武術修行

肉弾戦での戦いの修行を行う。魔法の修行とは相反してしまうけれど、武術の達人を目指してみるのも悪くなさそうだ。

料理の修行

料理を食べる……のではなく、作るための修行。やっぱり女の子なんだから、料理くらいはできるようになっておきたい。





音楽の修行

年に１度行われる魔法祭では、カラオケ大会なんて種目もある。しっかり音楽の才能を磨いて、カラオケの女王を目指すのもいいかも!?

休日の過ごし方も豊富だぞ!

厳しい修行ばかりでは、ＣＯＣＯの心もすさんでしまう。たまにはお休みを与えて、ゆっくりリフレッシュさせてあげよう。休日には、趣味を楽しんで過ごすほか、山や、海へバカンスに出かけることもできる。とくに山や海へ出かければ、季節ごとにビジュアルシーンを楽しむことができるぞ。



▲ＣＯＣＯはいろんな趣味を持っている。ケーキ作りもその１つだ。修行の合間の気分転換にはピッタリ。

バカンスはどこへいく?





◀▲バカンスに出かければ、季節に合わせた美しいビジュアルシーンが登場する。また、海や山以外にも、別荘に遊びにいくこともできるのだ。さすがお姫様。

お待たせしました

ゲームシステムを大紹介!!

天地無用！ 登校無用

この夏の発売に向けて着々と制作進行中のPS版『天地無用！登校無用』。そのゲームシステムが、ついに公開された！　これまでも、エクシングの『登校無用』担当広報である栗原宏明氏への直撃インタビューなどでその断片はお知らせしてきたが、今回は完全な「ゲーム画面」とともに、現時点で判明している限りのくわしい内容をDPS読者のみなさんにだけお知らせしちゃおうというわけなのだ!!



CHECK POINT 変化する物語が楽しめる!!



▲このような選択肢が、要所要所に登場。どれを選ぶかによって、見られる映像が違ってくるのだ。

『登校無用』はマルチストーリー・ゲームではあるが、一般的なものとはちょっと違うシステムを採用している。これは、基本ストーリーは決まっているものの、ゲーム中に出てくる選択肢の選び方によっては、見られるイベントやエピソードがさまざまに変化するというもの。1本のストーリーを、2重3重に楽しめるというわけなのだ。

イベントも盛りだくさん




▲「クイズイベント」では『天地』シリーズ全般、とくにTVシリーズ中心に問題を出題。内容はけっこうカルトだぞ！


▲「昼休み」といえばお弁当！　阿重霞のお手製を選んだ天地の運命は……？（笑）

天地無用！
登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月13日予定		

　※画面は開発中のものです。

CHECK POINT 全編にわたってキャラがしゃべりまくる!!

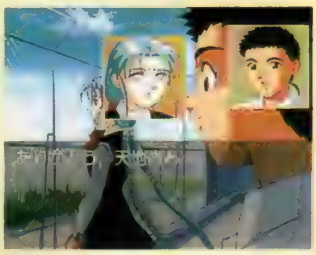
この『登校無用』の最大のセールスポイントの1つが、「全登場キャラクターが、ゲーム中のすべてのセリフを、余すところなくしゃべりまくる！」という点なのだ。ちょっとしたひと言から、長〜いセリフまで、その種類はじつに多彩で、セリフ数も膨大。まさに〝デジタルアニメーション〟という名にふさわしいデキとなっている。これらのセリフをすべて聞くためには、何度もプレイすることが必要だ。とくに、OVA・TV・CDを通じて初登場となる（某『プリティサミー』のラジオドラマCDは除く）、16歳の津名魅のセリフは、『天地』ファンならば一聴の価値ありだ！



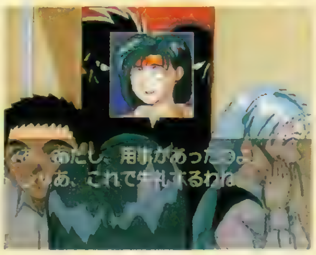
◀天地ぃ〜、おまえって、なんてうらやましい奴なんだぁ!! ……と思う読者は全国に1億人（推定）はいることだろう。

セリフに合わせて顔CGを表示

『登校無用』では基本的に、キャラクターのセリフに合わせて「顔CGウインドウ」が表示される。これは、セリフの内容に合うようにキャラクターごとに何種類かが用意されており、頻繁に変化していく。加えて、くちパクのアニメもしてくれるという親切設計（？）なのがうれしいのだ。



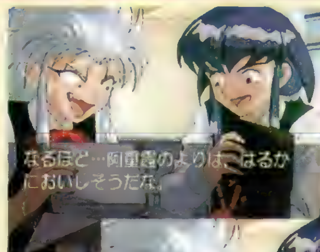
▲「ああ、青春の1ページ」というまじめなシーンには、まじめな表情が……。



▲おなじみのギャグ・シーンには、お約束の表情が表示されるのだ。

文字の表示は任意にON・OFF

キャラクターのセリフは、すべて文字による表示が可能となっている。文字表示のON・OFFは、選択肢が登場するときに入れるコンフィグ画面で設定。文字のない、まさにアニメという感じの画面で楽しみたい人も、普通のAVGのようにセリフ表示のある画面でプレイしたい人も、これなら安心だ。ちなみに顔CGの表示・非表示の設定もできるようになっているぞ。



◀文字表示ONにすると、耳で聞いたセリフを目で再度味わうことができる。



▶OFFにすると、アニメそのままの画面でゲームがプレイできるのだ。

随所で見られるアニメーション

イベントなどでは、さまざまなアニメーションシーンを見ることができる。〝アクション〟よりも〝日常的芝居〟が多く見られるのは、『天地』ならでは、といった感じだ。





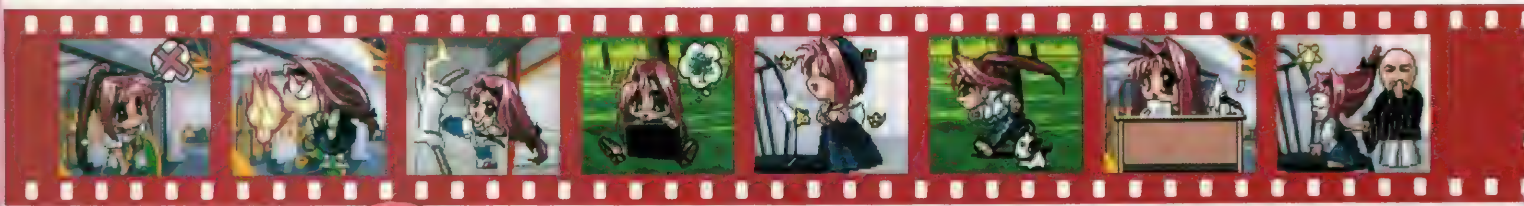
▲◀数少ないアクションシーンの一つ、衣蕎羅の〝プチ切れ〟ミサイル乱射シーン。

スクープ 「天地」といえばつきものの お風呂シーンを発見!!



「みなさんお待ちかねェ〜!!」というわけで『登校無用』のお風呂シーンを激写！　やっぱ、これがなくちゃ『天地』じゃない！　みなさんもそう思うでしょ？

◀このシーンを入れるために努力してくれたエクシングに感謝！





与えられた期間は3年 その3年間でヒロインを育て上げるのだ!!

アイドル候補生の1人である舞木静を、高校在学中の3年間でトップアイドルに育て上げることが目的の育成SLG『ヒロインドリーム』。実はこのゲーム、初回プレスのみ豪華特典（サウンドトラックCD、ブックレット）付きになっている。また、予約購入者には特製B2ポスター（水着バージョン）も貰えるぞ！

舞木 静

プレイヤーが育てることになるのが彼女。ヒロイン候補生の中ではただ1人まったくの素人だが、黙っていても人が寄ってくるほどのカリスマ性を持っている。好奇心旺盛で気分屋。



▲静のステータス画面。マメにチェックして、どんな育て方をするのか慎重に決めよう。またここでは、静のディレクター（プレイヤーのこと）に対する感情も知ることができるのだ。



◀ステータスを高めたら、オーディションに挑戦してみよう！　ここでうまく合格して仕事を得ることができれば、芸能界での評価がグンとアップするのだ。

静のライバル 4人のヒロイン候補生たち



源舞由紀

楽天家だが、実はかなりの努力家でもある。運動神経がよく、舞台役者を目指す高校演劇界期待の星。



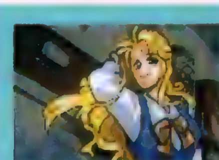
大羽音夢

普段はボーっとしているが、カメラの前ではどんな役でもこなす演技の天才。子役でTV出演の経験あり。



神楽姫子

勝ち気でわがままな女の子で、けっこうきついことを言う。歌がうまく、歌手を目指している。



見和　麗

容姿端麗、成績優秀、気さくで分け隔てのない女の子。しかも努力家で、モデルを目指している。

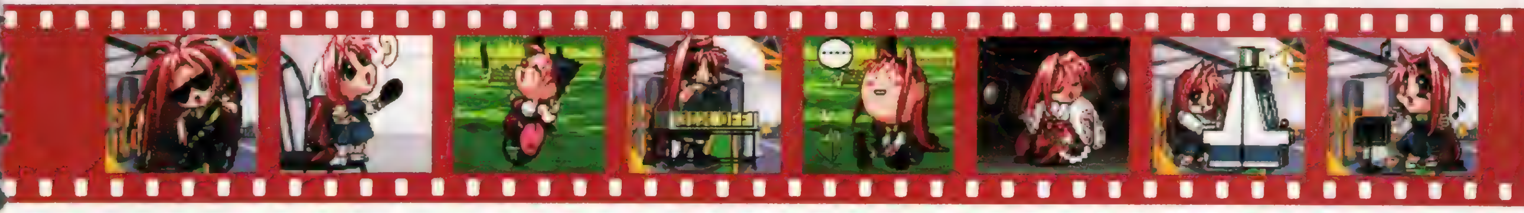
アイドルを夢見る少女の物語が今始まる!!

ヒロインドリーム

1人の女の子を3年間でトップアイドルに！　期待の高まる育成SLG『ヒロインドリーム』。今回は基本的なシステムの紹介を中心に、このゲームの魅力に迫ってみるぞ！

ヒロインドリーム

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		



ゲームの基本的な進行手順を紹介するぞ！

育成はスペシャリストのコマンドで行い、パラーメータを上げていく。そして、MAPコマンドで静の通う高校やその周辺を歩き回り（毎週ＯＫ）、彼女たちと直接会うことができる。ときにはアイテムをもらえたり、新しいオーディションが受けられるようになったりするぞ。こうしてある程度、静を成長させたら、オーディションに挑戦させる（毎月第１週のみ）のだ。



▲メイン画面。スペシャリスト、MAP、オーディションの３つのコマンドが基本だ。



MAP

さまざまな出会いがあるMAP移動シーン。どんなイベントがキミを待っているのだろうか!?

謎の占い師に姿を変え、学校内やその周辺を移動することができる。唯一、静や他の候補生たちと直接会うことができるときなのだ。また、占い師の正体は誰にも知られていないので、プレイヤー嫌いの静も好意的に接してくれるぞ。彼女たちに出会うと、占いをしてあげたり、イベントが起こったりする。イベントは豊富で大小合わせて約300もあるのだ。



▲学校とその周辺のマップ。これが移動できる場所なのだ。





▲▶学校内で出会った少女を大羽音夢の所につれていくと、少女が○○○だったことがわかる。さらに、お礼に学食で人気のパンがもらえるのだ。



スペシャリスト

静の育成はスペシャリストにお任せ！　気分屋の彼女をうまく育てていこう。

静の育成をする場合、プレイヤーは大まかな指示しか出すことができない。各スペシャリストと方針の適切な組み合わせを見極めることが、より的確に育成を進めるために必要なのだ。ちなみに一度に雇えるスペシャリストは５人。メンバーを変えたくなったら、毎月第３週に「募集」のコマンドで変更しよう。

期間を決定



▶まず最初に育成の期間を１～４週間の範囲で決定する。

方針を決定



◀方針の決定。これにより育成の効果に変化が出てくるのだ。



◀毎月第３週はスペシャリスト募集の日。覚えておこう。

スペシャリストを選択



▶静のどんな点をのばしたいのか、よく考えて選ぼう。

実行



◀で、育成開始。これで静のステータスが上がるのだ。

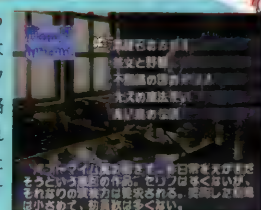
そして



オーディション

オーディションで仕事を勝ち取り、ライバルに差をつけよう！

静のパラメータがある程度上がったら、オーディションを受けさせよう。オーディションは映画、ポスターなど７種類に分かれている。合格するために必要なパラメータはそれぞれ違うので、静の個性に合わせたものを受けさせる必要があるぞ。オーディションの中にはイベントで発生するものや期間限定のものもある。



◀同じジャンルのオーディションでも、要求されるパラメータは異なるのだ。

見事合格すれば



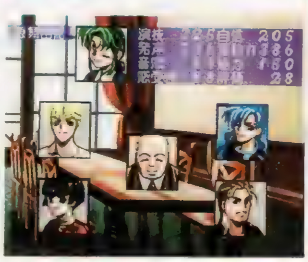


▲▶静のパラメータが、そのオーディションの合格ラインに達していれば、見事合格となる。すると仕事グラフィックが見れて、評価値がアップするのだ。ガンバレ！

さらに1カ月ごとに…



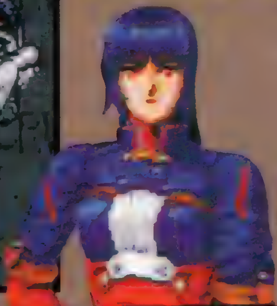
毎月始めに、各候補生たちがどんな状態なのかを報告する会議が開かれる。ここでは、静以外のキャラのステータスも見ることができるのだ。他のキャラのステータスを参考に、静の今後の育成プランを考えるいい機会だぞ。



▲ここで他のキャラのステータスが見られる。ライバルの動向にも注目！



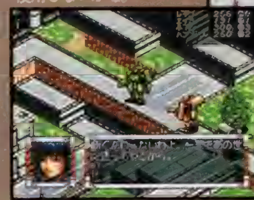
COMMANDER 零子専用の隊長機



コマンダータイプは、隊長である零子だけが乗ることのできる隊長専用機だ。当然、他の機種に比べて全体的な能力値も高い。ただ、これには理由があって、実は零子(つまりコマンダー＝隊長機)がやられてしまうとゲームオーバーになってしまうのだ。そういうことなら、ちょっとくらい能力値が高くないと、コワくて零子を戦わせることさえできないよね。

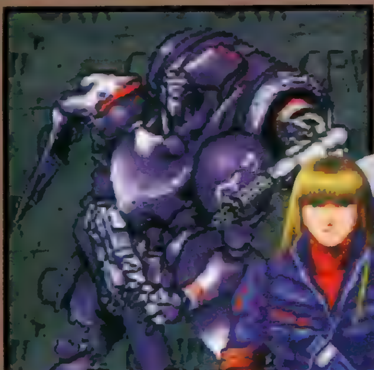


▶発見した敵の種類や装備を確認する、コマンダー特有の能力。ただし、実戦では初登場の敵くらいにしか使用しないかも。



◀「隊長機は守る」というのが基本となるため、最前線には送れない。強力な武器を装備して、後方支援に回るのが無難かも。

CRWに登場する4種類の機体は、



ATTACKER 攻撃に優れた基本タイプ



最も基本的なタイプで、戦闘時にはディフェンダーのあとについて前線を進んでいく2番手だ。ディフェンダーの前進によって発見された敵に第一撃をお見舞いし、トドメは後方のコマンダー、スナイパーに任せて、またディフェンダーのあとについて前進していく。ただし、能力的にこれといった特徴もないので、最もやられやすいタイプでもある。

▶[illegible]確実に狙[illegible]場合もある。





◀なんとなくボーッと戦っていると、最もやられやすいタイプである。コマンダーよりも注意が必要かもしれない。

CRW Counter Revolution War カウンター・レボリューション・ウォー

CRW カウンター・レボリューション・ウォー			
ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月30日		

いよいよ発売日が決定して、期待も高まる一方の戦術級SLG『CRW カウンター・レボリューション・ウォー』。今回は4種類の機体それぞれの特徴と、戦闘時における役割の違いを紹介していこう。



DEFENDER 防御力に優れた突進タイプ

▼[illegible]



索敵



▲[illegible]

4機種中最も高い防御力を誇り、戦場（このゲームの場合は事件現場と考えたほうが適当）では常に先頭に立って敵の真っ只中に突進していくタイプ。攻撃よりもむしろ防御能力を生かした索敵、敵の発見が最も重要な任務だ。ただし、多くの場合、最初に発見される強力な敵と最初に接触することになるので、威力のある武器を装備させておかないとツラクなるかも



それぞれ戦闘における役割が違うのだ!!

SNIPER 後方に控える一撃必殺の刺客

▶[illegible]



狙撃



◀[illegible]

コマンダーとともに部隊の最後尾を進んで、先行するディフェンダー、アタッカーがしとめられなかった敵にとどめをさすのがスナイパーの任務だ。また、戦闘の局面によっては、離れた敵を狙い撃つことのできる特殊攻撃「狙撃」が極めて重要になってくるので、進攻ルートや使い方には十分注意しよう。[illegible]では、実は最も重要な機種かもしれない。



慎重に進むのがベスト!　でも、時には突撃戦法も…

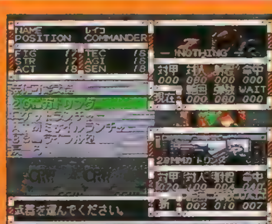
これまでに見てきた各機種の特徴からも、慎重に少しずつ前進していく戦法が無難であることはわかってもらえるだろう。このゲームの時間進行がリアルタイム制であることもあわせて考えれば、ますます慎重にいきたくなるというものだ。移動の指示を出す際にも、あまり遠くは指定しないようにしよう。ただ、そればかりではあまりにも味気ないという場合は、まったく逆の戦法をとることもできなくはない。コマンダーの能力値が全体的に高めであることを利用して、零子をおとりにしてしまうのだ。あとはコマンダーが撃破されてしまう前に敵を一掃できるかどうか、「時間」との勝負だ。

●機体変更



各パイロットが搭乗する機体も変更できる。ミッションの内容に応じて、ディフェンダーを増やしたり、スナイパーを増やしたり、自分なりに調整しよう。特に出動できる機体数に制限があるミッションでは重要なポイントだ。

●装備変更



各機種ごとの特徴に応じた装備ということは、実はそれほど意識する必要はない（特殊攻撃に応じた装備だけは、意識する必要があるが）。それよりも、1つでも多く、強力な武器を装備させるようにしよう。



この画面ですべてを装備

◀ミッションクリア後に、ボーナスポイントの振り分けや各機体の装備を行うことができるのだ。



武器は4カ所に装備

▶武器は、メインとサブだけでなく、他にも2つ、計4つまで装備できる。ミッション1クリア後には、忘れずに装備させておこう。



"PS"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
静の夢、かなえて欲しい
―女の娘はいつだってヒロインに憧れている―
ヒロインドリーム
Heroine Dream
ヒロイン育成SLG
CAST
舞木 静……西村 ちなみ
源舞 由紀……高乃 麗
大羽 音夢……大谷 育江
神楽 姫子……かない みか
見和 麗……折笠 愛
元見 演信……大塚 明男
名渡 画帝……藤原 啓治
鈴無 響子……榊原 良子
秋夜 楓……くればやし たくみ
他、豪華声優陣による5時間以上に及ぶ音声データ収録
主題歌「フライ・トゥ・フライ」 唄:かない みか（メルダック・レコード）
9月発売予定
初回限定盤：特別価格 ￥6,800（税別）
●通常盤￥6,800（税別）
「ヒロイン・ドリーム」初回限定盤
特典1 サウンドトラック・フルCD
●主題歌REMIXバージョン（唄：かない みか）
●挿入歌（唄：もり ゆみこ）
●BGMリミックスバージョン
●声優の皆さんからのメッセージ
特典2 豪華ブックレット
●キャラクター原画集
●サウンドトラックCD歌詞集
●Wチャンス抽選応募券
（抽選で合計500名様に、声優5人のサイン色紙、または、オリジナルテレカをプレゼント！）
特典3 予約購入者全員に特製B2ポスター贈呈
（描き下し♥水着バージョン）
【株式会社 マップジャパン】 〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル お問い合せ：TEL.03-3433-7092
map japan



PlayStation
大当り
本日開店
満員御礼
とろ〜りたまりゅん〜
ねっとりもつれて〜
目がまわる〜
SANKYO FEVER
ダウンタウン劇場
絶賛発売中
標準価格¥5,800(税別)
© ティー・イー・エヌ研究所 © SANKYO © JAPAN VISTEC © 吉本興業
あの松ちゃん&浜ちゃんが
プレイステーションで大暴れ!
大爆笑リーチをはじめ、
実機の迫力をそのまま再現!
大当り中には、生の声で割り込み
ギャグもあり、面白さ満載!!
ハンドル型コントローラ対応
SANKYO ASUKA
SANKYO
インターネット
ホームページ公開中!
INTERNET
SANKYO FEVER
インターネットでアクセス
http://www.sankyo-fever.co.jp/
㊙『ゲームソフト』情報を公開中。ここにアクセスすれば、必ずためになる未公開情報がいっぱい見れるぞ!
SANKYO FEVER 実機シミュレーション
SANKYOの最新機種を
実機データそのままに移植!
絶賛発売中
標準価格¥6,800
(税別)
月日
日直
浜田 松本
ユーザーサポート
TEL:03-5467-3843
月曜〜金曜 10時〜15時(祝・祭日を除く)
株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

格闘無敵

勝利を求める者よ！
そして、力を求める者よ！
自らの力を信じ、自らの力だけで
全てを為しえるには
戦いは厳しすぎる
さあ、ここに天上への道をしるそう
最上にして極上！ 厳しさも特上！
鍛錬の日々が始まる



TOBAL No.1
STREET FIGHTER ZERO 2

イラスト／伊藤勢太

TOBAL No.1

トバル ナンバーワン™



TOBAL No.1
トバル ナンバーワン

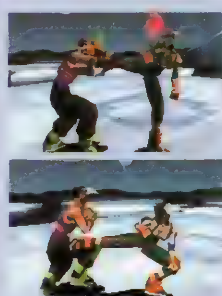
ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月2日予定		

最新情報

『トバル』の基本操作と8人の固有技をコマンドつきで紹介!

刻一刻と発売日が近づいてくる『トバル』。このゲームは既存の3D格闘とは微妙に異なるシステムを持っているから、キャラを自在に操るためにも今のうちから操作方法を覚えておこう！　今号はあわせて、固有技の具体的なコマンドも紹介しているから頭の中でシミュレートしてみてほしい！

『トバル』ならではの操作方法をしっかりと覚えよう!



▲上は立ちガード、下はしゃがみガード。うまく使い分けよう。

R1 ガード

ボタンを押すとその場でガードポーズを取る。相手の上・中段攻撃を防げるものの、この間は移動不可能になるし、同時につかみ技に対して無防備にもなるので注意が必要だ。

R1ボタンと同時に✚キーを下方向に入れると、下段攻撃を防ぐしゃがみガードになる。

L1 ジャンプ

「トバル」では、ボタンを使ってジャンプをする。人間のバネに見合った「小ジャンプ」が存在する。ダッシュ中にジャンプすることで、飛距離を伸ばすことができるのだ。





R1ボタンを使った特殊技

R1+□…投げつかみ



R1と□を同時に押すと、相手をつかむようなモーションを出す。相手が投げ間合い内にいれば、自動的につかんでくれるのだ（相手がしゃがみガード中は、自分もしゃがんでからつかむ。自分がつかむ前に相手の攻撃が当たると、つかむことはできない)。この状態でコマンドを入力すると、初めて投げ技を出せるのだ。

R1+△…強上段攻撃



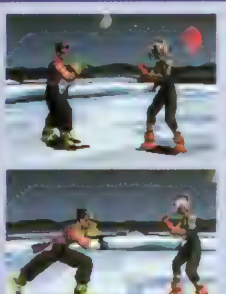
通常の上段攻撃よりも、攻撃力の高い技を出すことができる。出るまでのスキは大きくなっているが、その分攻撃力もパワーアップしている。

R1+×…[illegible]



こちらは下段攻撃の強化版。相手の足を払うような攻撃をする関係で、当たれば相手がダウンしてしまう。立った状態から出せる点も魅力だ。

✚キー キャラの移動



◀▲上はチュージが画面奥へ移動しているところ。下はダッシュ中だ。

✚キーを入れた方向とキャラが移動する方向はほぼ同じだ。上に入れれば奥に行き、左下に入れれば左手前に移動する。同じ方向に2回続けて入れることでショートダッシュをすることもできるし、そのまま✚キーを入れ続ければダッシュになる。ただしダッシュは正面方向にのみ有効だ。

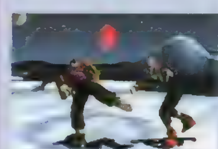
□ 中段攻撃

中段攻撃を出す。リーチのある技が多いこともあって、使う機会は多くなりそうだ。しゃがみガードしている相手にも、ダメージを与えられるのもポイント。



× 下段攻撃

相手の足元を攻撃する。攻撃力はそんなに高くないが、相手はしゃがみガードをしないと防げないため、攻撃を当てることはそう難しくないだろう。



△ 上段攻撃

上段攻撃を出す。スピードは速いが、リーチや攻撃力で他の攻撃に劣る。上段攻撃から始まる連続技を持つキャラも多いので、主に牽制(けんせい)に使うことになりそう。



「投げつかみ」からのバリエーションはこんなに豊富!

[すべての基本となる「投げつかみ」状態]



エポンがグリンを投げつかみしたところ。技を決めたいエポンと逃れたいグリンとの間で、さまざまなかけ引きが繰り広げられる。

くずし 相手の体勢をくずすための技

この技は相手にダメージを与える技ではない。相手を引っ張りつつ放り投げることで、相手の体勢をくずすのが目的なのだ。つかんだら✚キーを相手方向、自分方向と操作するとくずすことができる。



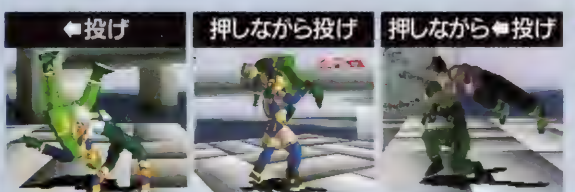
移動 相手を引きずるための技

相手をつかんだまま、引きずり回すためのテクニック。ダッシュと同じように✚キーを2回入れることで、その方向に相手ともども移動することができる。相手方向に移動すれば、右の投げのところでも紹介している「押す」という動作になる。移動することで、反撃しようとする相手の動きを牽制することができるのだ。



投げ つかんだ後のコマンド操作で、多彩な投げ技を出せるぞ!

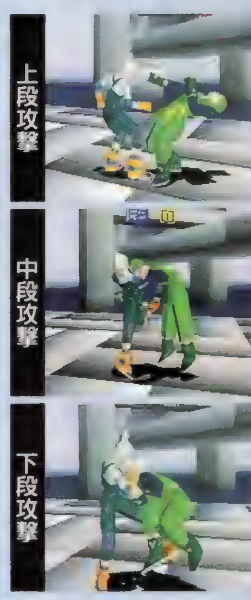
ひと口に「投げ」といっても、技の種類はかなり多い。コマンド操作をしながらR1+○をもう1度押すことで、さまざまな投げ技を使い分けられるからだ(そのままもう1度R1+○を押すだけでも投げられる)。また、相手をどの角度からつかむかによっても技は変化する。正面からつかむのが普通だが、右横や左横、背後からつかむこともできるのだ。もちろん、同じ操作をしてもキャラによって別の技が出ることも多い。これも楽しみの1つだ。文章にすると複雑そうだけど、コマンドはどれもシンプルなものばかりなので、戸惑わずにすむはずだぞ!





打撃 つかんだ状態からも打撃技を出すことができる

相手をつかんだ状態からの攻撃方法は、投げだけではない。打撃による攻撃も選択肢に含まれているのだ。上段なら頭突き、中段ならヒザ蹴り、下段なら足払いと、通常攻撃と同じようにボタンによって攻撃箇所を選ぶことができるので、相手に読まれないように使い分けていきたい。なお、つかんだ状態からの強上段攻撃や強下段攻撃は存在しない。



もし相手につかまれてしまっても、逃げたり反撃したりすることができるのだ!



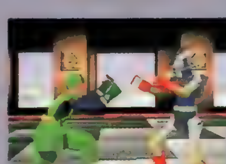
▲相手の打撃技をガードすることもできる。ガード方法は通常時と同じなので簡単だ。

つかまれると不利になるのは確か。しかし、逃げ出したり反撃したりすることも決して不可能ではない。つかまれている手を振りほどいて逃げたり、攻撃を完璧にガードしたり、逆にこちらの攻撃を当てたりすることができるからだ。相手がコマンド入力に手間取っていたり、同じ技ばかり狙ってきたらチャンスだぞ!

このほかにも、こちらが先に投げたり、相手の投げ技を投げ抜けしたり、体を入れ替えたりすることもできるらしい。

離れる!

相手とは逆方向にダッシュする。これがうまく決まれば、相手の手を振りほどいて無傷のまま脱出することができるのだ。もちろん相手のスキをつかないと効果はないぞ。



こらえる!

相手が引きずろうとしたときに逆方向に向かってダッシュすると、こらえることができる。相手の「引きずる」という行動を無効化することで反撃のチャンスも生まれるのだ。



打撃技で反撃!

つかまれてしまったからといって、こちらからまったく攻撃できないわけではない。つかまれた状態から攻撃ボタンを押すことで、打撃技を出すことも可能なのだ。

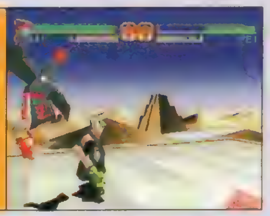


8戦士の固有技のコマンドが、ついに明らかに!!



チュージ・ウー

飛翠(ひすい)
つかみ後、相手を押しながら⬅投げ



飛翠は相手を遠くに投げ飛ばしてしまう技。コマンドは少し複雑だが、うまく使えばリングアウトも狙えるので、積極的に使ってみたい投げ技だ。虎開はコマンドが簡単で、なおかつ使い勝手がいいという打撃技。半身の体勢になった後、両手を開くようにして打つパンチ攻撃だけに、当たった相手は向かって右側へふっ飛んで行く。この技もリングアウトが狙えそうだ。弐風螺旋は上段攻撃のみで構成した連続技。ボタンを3回押すだけなので簡単に出せるが、しゃがまれたりすると逆にスキができてしまうので注意が必要だろう。連天蹴と鷹連脚はキックによる連続攻撃だ。

飛翠、弐風螺旋など漢字を使った技名がカッコイイ!

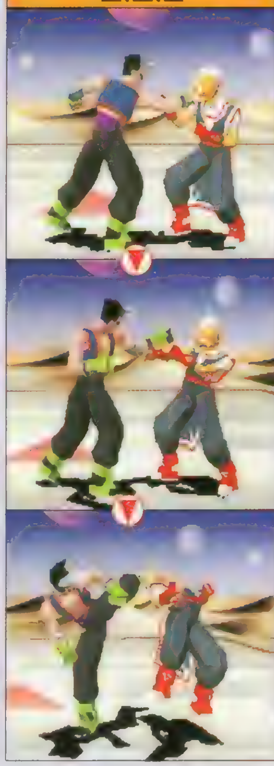
連天蹴(れんてんしゅう)
強上段攻撃、上



虎開(こかい)
⇨中



弐風螺旋(にふうらせん)
上、上、上



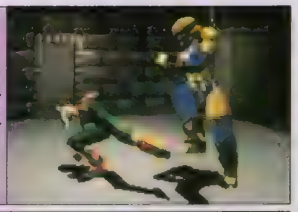
鷹連脚(ようれんきゃく)
しゃがんで上、中、中





エポン

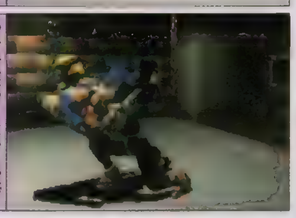
スラントロー
⇨、⇨下



車投げ
つかみ後⬅投げ



朽木倒し
つかみ後、押しながら投げ



多彩な投げ技と、華麗なキック攻撃がエポンの武器だ

車投げは相手をグルンと1回転させつつ投げてしまうという技。力まかせに投げているのではなく、相手の勢いをうまく利用して投げているらしい。朽木倒しはその名の通り、木を押し倒すように相手を投げて(倒して?)しまう技だ。ジャーマンスープレックスは背後からの投げ技。「トバル」には「気絶する」という概念がないだけに、相手の背後を取る機会はそう多くないかもしれない。しかしチャンスがあれば狙ってみたい。オーロラレインは側転しながらのキック攻撃。両足で攻撃しているため、うまくいけば2回ヒットさせることができる。スラントローは足元を襲うキック攻撃だ。

オーロラレイン
⇨、⇨中



ジャーマンスープレックス
相手の後側をつかんで投げ



コマンド解説 ⇨…相手方向の✚キーを押す、⇦…相手と反対方向の✚キーを押す、➡…相手方向の✚キーを押しながら、⬅…相手と反対方向の✚キーを押しながら、上…△ボタン、中…□ボタン、下…×ボタンを表す。

オライムス



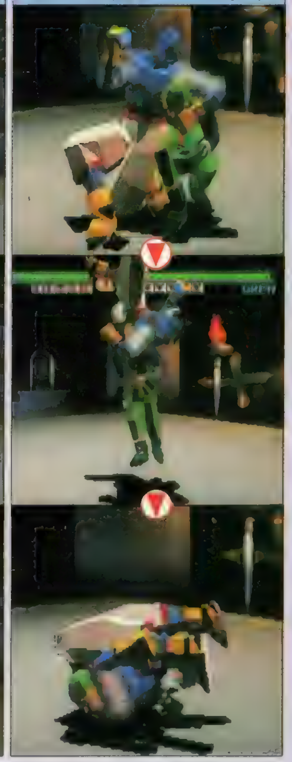
ムーンダイブは相手をヘッドロックに捕らえたまま大きくジャンプし、そのまま全体重を浴びせて地面と自分の体でサンドイッチしてしまうという大技。相手を右横からつかまえないと出せないので、カッターフックなどの打撃技で牽制しつつ、フットワークを生かしてつかまえにいこう。今回紹介している、もう1つの投げ技であるキエンタックブリーカーは、正面から投げる技。見た目がハデでコマンドも簡単なのでどんどん狙っていきたい。スナイプショットとガゼルアッパーは、どちらもパンチ攻撃。オライムスはボクサーのように多彩なパンチ攻撃を持っているので、これらを利用して戦いを優位に進めたいところだ。

自分の全体重をかけて相手を押しつぶしてしまうムーンダイブは圧巻!

ガゼルアッパー
⇨中、中



ムーンダイブ
相手の右側をつかんで投げ



カッターフック
⇨上



スナイプショット
⇨、⇨中



キエンタックブリーカー
つかみ後←投げ



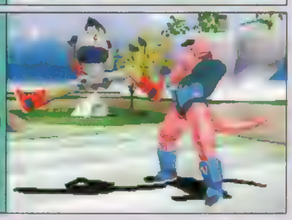
ホム



グルグルパンチ
中、上



フジヤマキック
⇨中



ロボットならではの、独特の動きを持つ技を楽しもう

遠矢落し
中、中



スクリューパンチは回し蹴りとパンチを続けて出す技。ここで注目してもらいたいのがパンチ攻撃の出し方。実は上半身だけを1回転させ、その勢いでパンチを繰り出しているのだ。生身の人間には絶対に真似できない、ロボットならではの攻撃方法といえるだろう。ほかにも、ホムは動きが楽しい攻撃をいくつも持っている。開脚飛びをしつつ相手を蹴るフジヤマキック、体の後方から蹴るハイホーハイホー、モーションの大きいカカト落としである遠矢落しなどがそう。相手の前で腕をグルグルと回すグルグルパンチも含め、実戦では使いにくい技も多いので気をつけよう(笑)。

スクリューパンチ
強上段攻撃、中



ハイホーハイホー
⇨下、下





フェイ・ブウスー

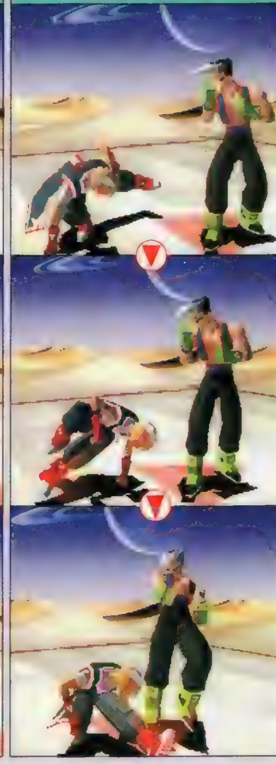
表旋はエポンの車投げをさらにハデにしたような投げ技。相手の体を2回転させつつ投げてしまうというテクニックは、さすが「元ナンバーワン」といったところ。崩撃は回転しつつ繰り出すパンチ攻撃。コマンドは簡単だがモーションが大きいので、意味もなく連発すると反撃されてしまうだろう。包旋はダッシュ後にソバット風の回し蹴りを出す技。ダッシュという行動自体あまり使うことがないので、滅多に見ることのできない技かもしれない。飛燕は小さくジャンプしながらの2段蹴り、転身掃脚はしゃがみこんで足払いを2連続で出すキック攻撃。どちらも当たれば相手をダウンさせることができる点が魅力だ。

ホムの師匠だけに似た技が多いが、フェイの方がなぜか(!?)カッコイイ

飛燕(ひえん)
⇦、⇦中、中



転身掃脚(てんしんそうきゃく)
⇦下、下



崩撃(ほうげき)
⇦中



包旋(ほうせん)
走りながら中



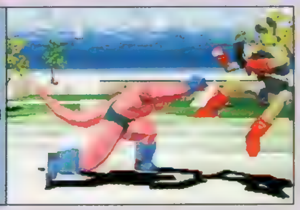
表旋(おもてつむじ)
つかみ後⬅投げ





イール・ゴガ

ロックバスター
⇦中



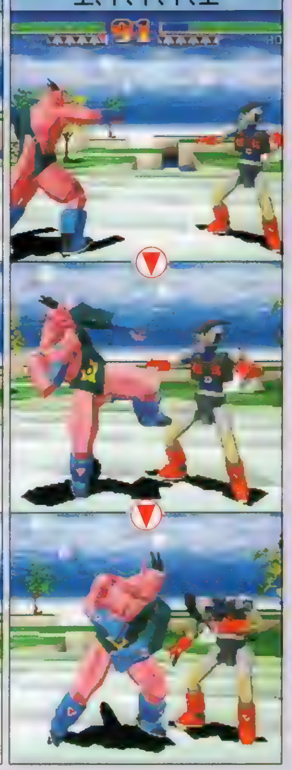
ワイルドラッシュはパンチを矢継ぎ早に3発繰り出す連続技。攻撃が効果的に決まるように、さり気なくフットワークを駆使しているところがカッコイイ。マッドキックとヘイトローラッシュは、上・下段にパンチとキックを散らしたコンビネーション。2発目まではまったく同じ技が出るので、うまく併用することによって相手を惑わせることができるだろう。ロックバスターは大振りの中段攻撃。出は遅いが、当たった相手を後方に大きくふっ飛ばすことができる。ボディーリフトは背後からの投げ技。頭上高く持ち上げ、力まかせに地面へとたたきつけるところは、見ているだけで痛そうだ。

イールだけが持つ、しっぽによる攻撃は存在するのか?

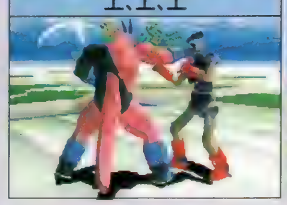
マッドキック
上、下、上



ヘイトローラッシュ
上、下、下、下、上



ワイルドラッシュ
上、上、上



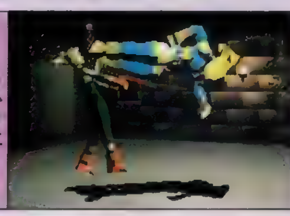
ボディーリフト
相手の後側をつかんで投げ





マリー・イボンスカヤ

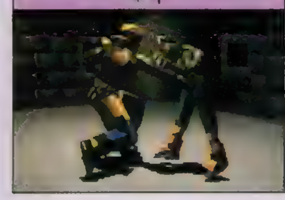
ドロップキック
→、→上



彼女のファイトスタイルはプロレス。巨体を躍らせて飛び蹴りをするドロップキック、横殴りのパンチ攻撃であるロシアンラリアットなど、実際のプロレスで使われている技が多いのが特徴だ。トルネードハンマーは、ダッシュしてから放つパンチ攻撃。フライングニールキックを放つかのように体を1回転させ、その勢いで相手を殴りつけている。もちろん投げ技も充実している。ペンデュラムは相手の太ももをつかんでかつぎあげ、そのまま前へたたきつけるという荒技。見るからに痛そうだ。有名なジャイアントスイングも持っている。向かって左側に相手を投げつけるぞ。

巨体を誇る「戦うママ」はプロレス技を駆使して戦う

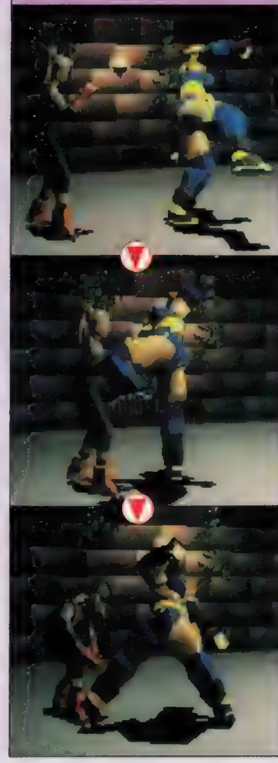
ロシアンラリアット
→中



ペンデュラム
つかみ後、相手を押しながら投げ



トルネードハンマー
走って中



ジャイアントスイング
つかみ後、相手を押しながら←投げ





グリン カッツ

カジュアルキック
→下



ライトブラスター
→中



ビッグベーン
→上



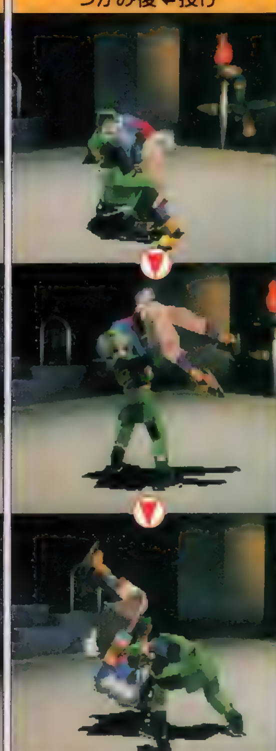
使いやすい打撃技を数多く持っているのが彼の特徴だ

足元を払うように蹴るカジュアルキック、体をひねって大振りのアッパーカットを放つライトブラスター、そして上段回し蹴りのビッグベーン。これらの技はどれもコマンドが簡単で、なおかつ使い勝手がいいので、実戦の中でもよく見られることになるだろう。連続写真で紹介しているトリプルハイキックは、名前のとおりハイキックを3連続で出す技。クルクルと回転しながら蹴るところは見た目も美しい。ただし3発とも上段攻撃なので、避けられてしまうことも多いのだが……。バスタードロップはブレーンバスターの要領で相手をかつぎあげ、そのままたたきつけてしまう投げ技だ。

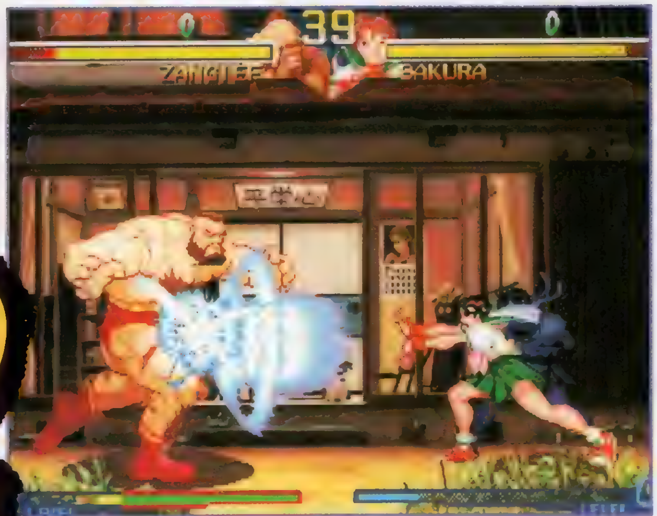
トリプルハイキック
強上段攻撃、上、上



バスタードロップ
つかみ後←投げ



ストリートファイターZERO2





サイキョー流はやっぱり最強だぁッ!

DAN【ダン】

DATA

- 身長／177cm
- 体重／74kg
- 3サイズ／B113・W83・H88
- 血液型／0型

父の敵であるサガットを追い求める空手家。キャラバランス的に最弱になるよう作られたといわれるダンだけに彼で勝ち抜くのは難しい。しかし、それだけ味のあるキャラだともいえる。

コスチュームや必殺技の名前はリュウ&ケンによく似ているものの、その能力は大違い。我道拳は射程距離がとても短いし、晃龍拳には無敵時間が存在しない（ただし1/8の確率で出かかりが無敵になる）。それだけに、いかにして相手のスキをつき、的確に攻撃するかが重要になってくる。前作同様、１ラウンド中は挑発を何度でも出せる点もダンの魅力(笑)。ジャンプ中でも挑発できるぞ！



◀ほとんど飛ばない我道拳も、使い道しだいでは武器となる。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

ダンのパンチボタンで出すZEROカウンターは、挑発のポーズで攻撃するというもの。もちろん、通常の挑発とは異なり、体の部分に攻撃判定がある。キックボタンで出すと、しゃがみ強キックと同じモーションで攻撃をする。





▲しゃがみ強キック。リーチはそこそこあるが、攻撃としてはほんの…
◀挑発ポーズは数あれど、攻撃力を持つのはZEROカウンターのみ。

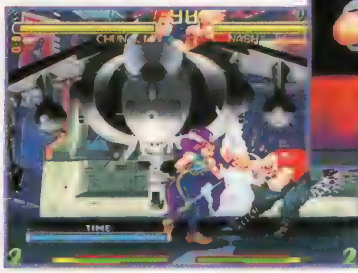
ストリートファイターZERO2

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月9日		

画面写真を見てもらえばわかるように、非常に高いレベルで移植されているPS版『ZERO2』。動きに関してもまったくノープロブレム状態なので、発売日を楽しみに待っていてほしい！　今号も前号に引き続き、このゲームに登場する格闘家たちの雄姿を、PS版の写真で紹介していこう。

前作からこんな部分も変わったぞ

『ストZERO』と同じように、挑発は原則としてラウンド中1回しか出せない。しかし、オリジナルコンボ中ならば何回でも出すことができるのだ(オリコンを出す前に挑発していてもOK）春麗、さくら、ソドム、バーディーの4キャラは挑発に攻撃判定があるため、連続技に組み込むのもおもしろい。また、勝利マークの種類も増えている。スーパーコンボでKOした場合はレベルに応じて☆マークがつくし、弱攻撃でKOした場合はチェリーのマークが表示される。オリジナルコンボでKOした場合にいたっては、なんと全キャラ異なっている凝りよう。セーラー服や認識票、ゾウなどがあるぞ！





▲フィニッシュ時のマークでスパコンやオリコンで勝ったことがわかる。
◀オリジナルコンボ中ならば挑発を何度でも出すことができるのだ。

Character PICK UP FILE ④

スーパーコンボ SUPER COMBO

晃龍烈火は、ケンの昇龍裂破のように晃龍拳を2連続で出すという技。ただしほとんど前進しない（レベルが上がるにしたがって前進する距離は多少のびる）ため、相手にかなり近づいてから出さないと意味をなさない。

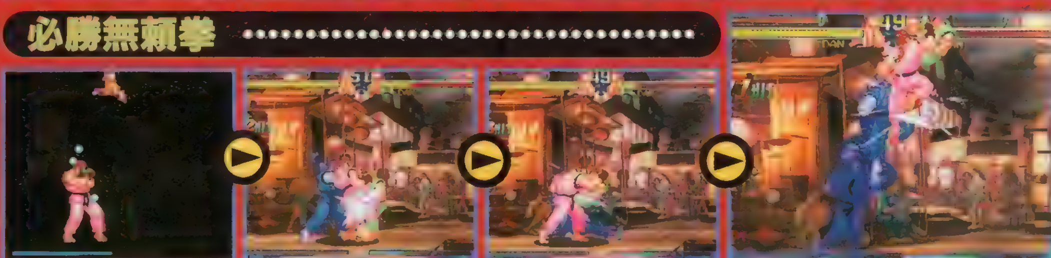
必勝無頼拳は通常技を何発も叩き込み、晃龍拳でとどめを刺すという乱舞技。こちらもリーチが短いので注意が必要だ。

ダンはこのほかにも震空我道拳というスーパーコンボを持っている。これは名前からもわかるとおり、我道拳の強化版だ。

晃龍烈火



必勝無頼拳



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

しゃがみ強キックで相手を浮かせ、そこに各種の必殺技を当てるようにしよう。その場合の晃龍拳はスキの小さい弱で、そのほかは威力や攻撃判定の大きい強で出すのが基本。ふだんは信頼度が低い必殺技だが、オリジナルコンボ時は積極的に狙おう。



真の格闘家を目指す流浪の戦士

RYU【リュウ】



DATA
- 身長／175cm
- 体重／68kg
- 3サイズ／B110・W81・H85
- 血液型／O型

シリーズすべてに登場している主役キャラ。波動の力を武器に、真の格闘家を目指して世界各地を放浪し戦う、その名の通りのストリートファイター。彼は拳の先に何を見ているのか……？

飛び道具、対空、突撃系とバランスの取れた必殺技性能を誇るリュウ。通常技も基本的にクセがないので、初心者でも扱いやすいキャラといえる。

◀しゃがみガードを崩す技もあるが、スキが大きいので使いどころには注意。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

リュウのZEROカウンターは、パンチ系が昇龍拳、キック系がしゃがみ強キックのような技を繰り出す。前者は対空に、後者は地上戦でその真価を発揮してくれるぞ。



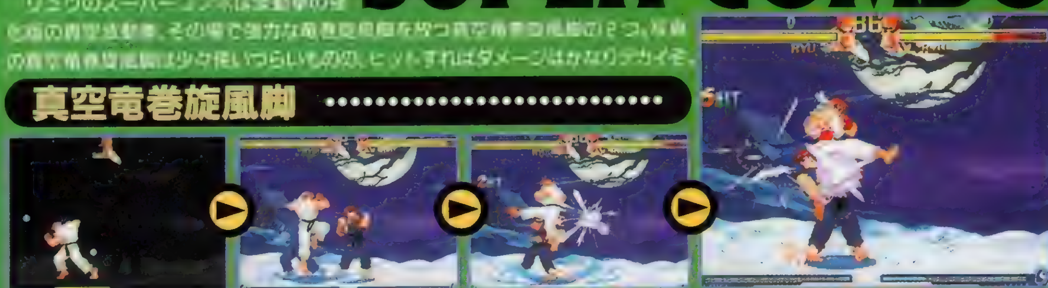
▶パンチ系は威力は高いがスキは大きい。

◀キック系は素早い。密着された時に出すといい。

スーパーコンボ SUPER COMBO

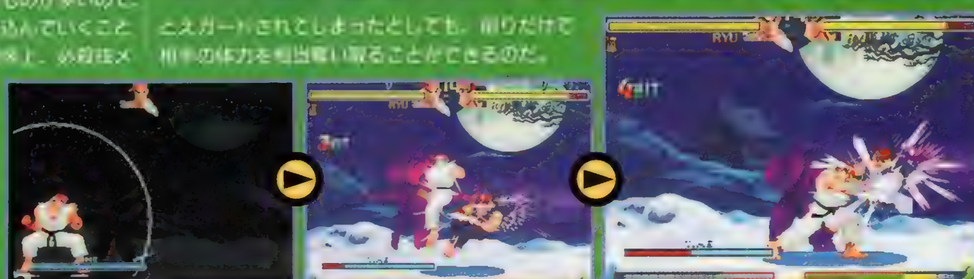
リュウのスーパーコンボは波動拳の強化版の真空波動拳、その場で強力な竜巻旋風脚を放つ真空竜巻旋風脚の2つ。後者の真空竜巻旋風脚は少々使いづらいものの、ヒットすればダメージはかなりデカイぞ。

真空竜巻旋風脚



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

リュウの通常技には使いやすいものが多いので、オリジナルコンボにガンガン組み込んでいくことが可能。が、やはりダメージの関係上、必殺技メインで組み立てたい。写真で紹介しているのは、しゃがみ強キックで相手を宙に浮かせ、そのあと波動拳を連打して叩き込むというオリジナルコンボ。安全にいきたいなら、遠くから波動拳の連射でもいい。一発当たればそのあと連続して入るし、たとえガードされてしまったとしても、削りだけで相手の体力を相当奪い取ることができるのだ。





ライバルを追って、今日も戦う伊達男

KEN【ケン】

DATA

- 身長／175cm
- 体重／72kg
- 3サイズ／B110・W82・H86
- 血液型／B型

かつてリュウと同門で修行し、同じく波動の技を身につけたケン。親友であり、かつライバルでもあるリュウとは対照的にハデ好きな彼は、アレンジを加えた昇龍拳を武器に戦いに挑む。

地味ながら堅実な戦い方を追求したリュウとは裏腹に、昇龍拳を中心にしたハデな戦い方が得意なケン。基本的にモーションの大きなキック系の技が得意だが、根底に流れるのはリュウと同じく、バランスの取れた技の数々なのだ。



◀通常技はキック系が強い。しゃがみガードくずしもキックなのだ。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

ケンのZEROカウンターはパンチ系が昇龍拳、キック系が立ち強キックと同じモーションの技。こちらも強力だが、外したときのスキも同様に大きいので注意が必要。



▶[illegible]



◀キック系はこれ。[illegible]

スーパーコンボ SUPER COMBO

ケンのスーパーコンボはそのハデな性格を反映してか、どちらも昇龍拳のアレンジ。写真の昇龍裂破は前進しながら昇龍拳を2～3発繰り出し、神龍拳はその場で多段ヒットする昇龍拳を放つ。

昇龍裂破



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

ケンの基本的な技体系はリュウによく似ているので、似た感じのオリジナルコンボを作ることができる。が、ケンを使うからにはやはりハデに決めたいというのが正直なところ。リュウと違って多段ヒットする必殺技が多いので、できればコンボ数も稼ぎたい。ここで紹介するのは見た目もハデな、竜巻旋風脚からの昇龍拳というオリジナルコンボ。昇龍拳を空中で出し、着地に波動拳を2発入れれば、劇場版アニメの昇龍波動拳を、1人で放つことができるのだ！





行方不明の父を捜し、戦いに挑む麻薬捜査官

CHUN-LI 【春麗】

DATA
- 身長／169cm
- 体重／?kg
- 3サイズ／B84・W59・H89
- 血液型／A型

謎の組織を追っている最中に行方を絶った父を探すため、自らも父と同じ麻薬捜査官となった少女。ストリートファイトを重ねるうちに、彼女もまた、謎の組織の存在に気づく……。

「ストリートファイターⅡ」以来、連続出場の春麗。必殺技はタメ系とコマンド系が同居しているため慣れるまでは苦労するが、いざ慣れてしまえば素早い動きと恵まれた通常技の性能で、最強キャラになるのも難しくはない。



◀春麗はしゃがみ中キックがとにかく強い。これだけでもかなり戦えるはずだ。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

春麗のZEROカウンターは、キック系がしゃがみ中キック、パンチ系が気功拳のモーションで技を繰り出す。ちなみに後者はポーズが同じだけで、気弾を撃つことはない。



▶こちらは当たっても相手は倒れない

◀出が早く、当たれば相手は倒れるのだ

スーパーコンボ SUPER COMBO

春麗のスーパーコンボは手元で大きな気弾を練り上げる気功掌、天昇脚のパワーアップ版の覇山天昇脚、突進しながら百裂キックを繰り出す千裂脚の3つ。それぞれ連続技に組み込むことが可能だ。

千裂脚



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

春麗の挑発には攻撃判定がある。しかもオリジナルコンボ発動中なら何回でも出すことができるので、しゃがみ強キックで宙に浮かせた相手を、挑発でお手玉することが可能。実際の攻撃力は皆無に等しいが、とにかく笑えるので狙ってみるのもいいだろう。攻撃力重視なら、ここの連続写真で紹介しているように、しゃがみ強キックで宙に浮いた相手を強天昇脚でお手玉にするのがいい。その場合はギリギリまで引きつけて、天昇脚を根元から全部当てるようにしよう。





病に苦しむ民のため、戦い続けるヨガ・マスター

DHALSIM【ダルシム】

DATA

- 身長／176cm（変更可）
- 体重／48kg
- 3サイズ／B107・W46・H65
- 血液型／O型

手足を伸び縮みさせたり、炎を自在に操ることができるダルシム。彼はまた、空中で重力を無視したような動きを見せるかと思えば、ワープまでこなしてしまう。かなり変則的なキャラだ。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

パンチボタンだと手刀アッパー（✚キー後ろ＋中パンチ）を出す。上方向には強いが、横方向のリーチは短いので注意。キックボタンはスライディング（しゃがみ強キック）。

▶上に振り上げるモーションから手刀を出す



ダルシムの特徴は自在に伸ばせる手足にある。通常技で遠距離を攻撃できるのは彼だけだ。ほとんどの技は✚キーを後ろに入れることで、接近戦用のリーチが短い技に変化するので、これらをうまく使い分けることがポイントとなる。



◀強キックと強パンチを出したところ。こんなにリーチが長いのだ。

スーパーコンボ SUPER COMBO

ジャンプして空中にいる相手を両足で挟みつけ、そのまま地面に叩きつけるという技。レベルにより叩きつける回数が異なる（1～3回）。空中投げの一種だが、投げ間合いがシビアなので決めにくい。

ヨガストライク



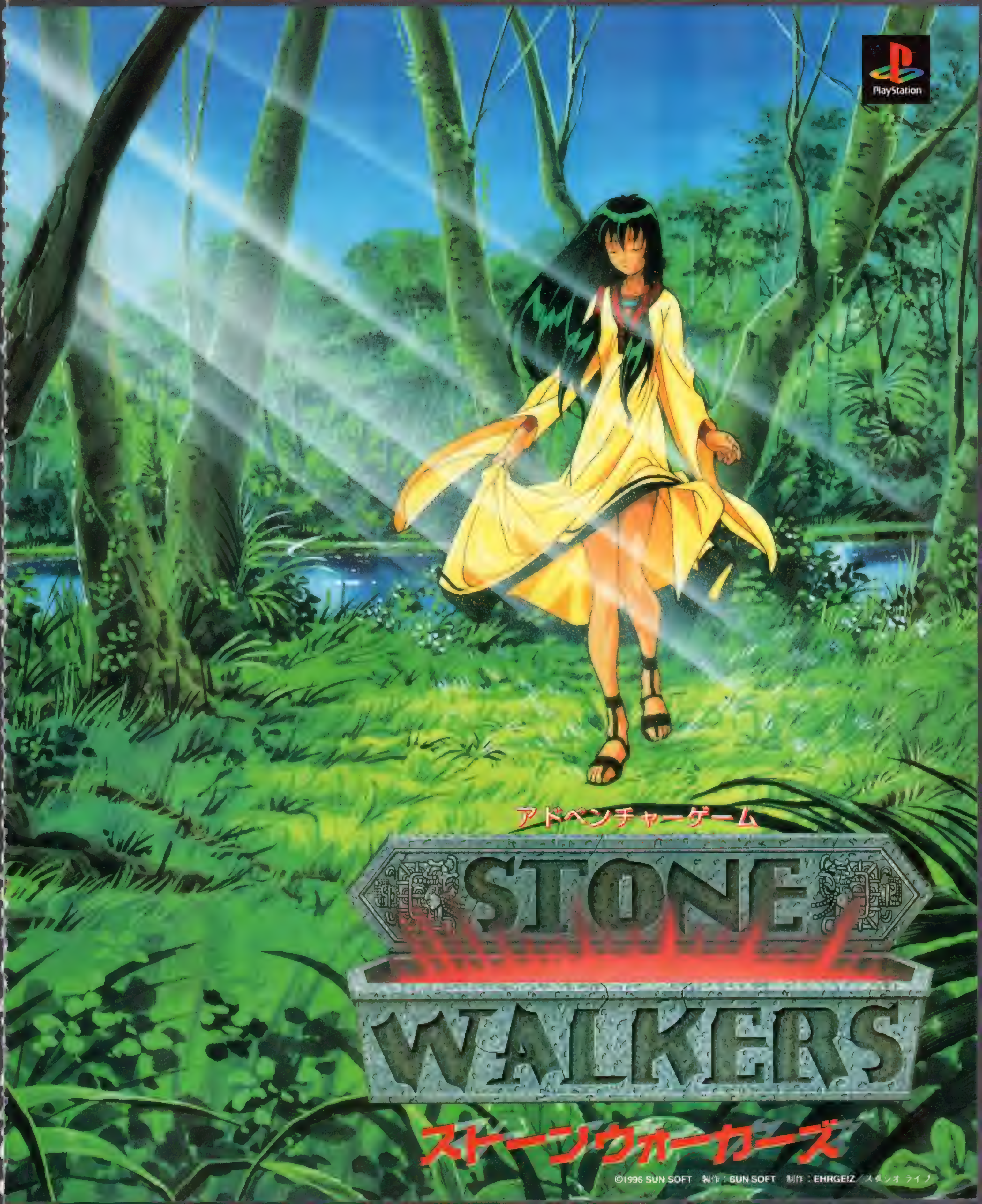
オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

ヘタに通常技をからめてしまうと、出るまでのスピードや当たったあとの間合いの関係で、効果的なダメージを与えられないことが多い。もっとも簡単かつ効果的なのは、右で紹介している強スライディングからの強ヨガブラスト連発だろう。これはヨガブラストの攻撃力と、オリジナルコンボならではの硬直の短さを利用したもの。ヨガブラストは空中にいる相手にしか当てることができないので、最初に強スライディングや手刀アッパーで浮かせる必要がある。





失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。
9月発売予定！
予価 5,800円（税別）
キャスト
ランディ　田中 秀幸
クリス　横山 智佐
ちひろ　小森 まなみ
梨花　八木田 真樹
カハ・バルマ　熊谷 ニーナ
〜他〜
サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで
SUNSOFT
サン電子株式会社　〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F　TEL.(052)252-2211


PlayStation
アドベンチャーゲーム
STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ
©1996 SUN SOFT　製作：SUN SOFT　制作：EHRGEIZ／スタジオ ライブ



本物は、RPGの世界を変える。

ペルソナ

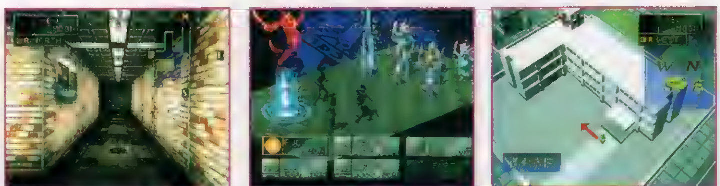
PlayStation



多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。

——本当の自分を発見する——

これは簡単そうで難しいこと。
しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。



画面は開発中のものです。

女神異聞録 〜ペルソナ〜

BE YOUR TRUE MIND.

プレイステーション専用
ロールプレイング（1人用）
9月発売予定
価格未定
©1996 ATLUS.

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は〜」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝日除く



STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945

- ●読込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開!
- ●コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加!
- ●第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム!
- ●実在する各国の名戦闘機6機から選択!
- ●オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃!
- ●敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場!

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング

プレイステーション版 7月19日発売予定

セガサターン版 好評発売中 共に価格5,800円(税別)

ガンバードに続く縦スクロールSTG「ストライカーズ1945」が

PS版 7月19日に発売!!

■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

電撃スポーツ Extreme '96 SUMMER

SPG 67タイトル

ーエクストリームー

発売前のものを含め、PSの全スポーツゲーム67タイトルを完全紹介するぞ!!　オリンピックを間近にひかえた今だからこそ、この大特集をよ～くチェックして、キミもSPGで熱く燃えてくれ！

新要素満載で贈る新時代野球ゲーム！

もはや成熟の域に達しているそのシステムにさらなる磨きをかけ、野球ゲームの超定番タイトル「ワールドスタジアム」がPSに登場するぞ！　このPS版「ワースタEX」は、球場の細部にいたるまでのすべてが3Dポリゴンでつくられていて、打球の飛び方や弾み方などもリアルに表現されている。しかも、ゲーム中の迫力シーンはいつでもリプレイして見ることが可能。さまざまなアングルからの3D映像により、まるでTVの野球中継を観ているかのような興奮が味わえるようになっているのだ。すべて実名で登録されているプロ野球12球団の他にオリジナルの4球団を加え、白熱の試合が展開されるぞ！



▲試合結果を伝える、おなじみのナムコスポーツもアリ。最大12紙までメモリーカードにセーブすることができるのだ。



▶リプレイ機能も付いている。さまざまな角度からプレイを再現してくれるので、盛り上がること間違いなし!!



▲PS版はオリジナルシステムを加え、より熱い試合が展開される！

おなじみ『ワースタ』が、装いも新たに登場。あの熱いペナントレースがPSでも開幕!!

野球ゲームの定番が、ワールド

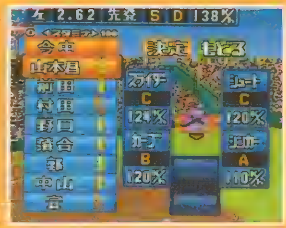
これがPS版のゲーム画面だ!!



キャラクターデザインを一新、システムの細部にも改良を加え、これまでのものとは違った印象を受けるPS版。だが従来作のファンもご配御無用。ゲーム性は相変わらずバツグン！「ワースタ」はやっぱり「ワースタ」なのだ。

ピッチングはこうなった

システム変更の最大のポイントが、このピッチングだ。投げた後に変化をかけるのではなく、まず投げる前に球種を選択。そして、モーション中にコースを決定するようになったのだ。最初は戸惑うかもしれないが、慣れさえすれば、思い通りのコースに投げられるようになるぞ。



▲これにより、ピッチャーとバッターの心理的なかけ引きが重要になったのだ。

バッティングはこうなった

方向キー上下で〝パワー〟ヒッティングか〝ミート〟バッティングかをまず選択。〝パワー〟は長打が望める反面当たりそこねも増え、〝ミート〟は長打力を犠牲にする分、安定した打撃が期待できる。また、スイングと同時にLRボタンを押すことにより、流し打ち、引っ張りといった打ち分けも可能。打球の方向を、調整することまでできちゃうのだ。



▶右に左に打ち分けて、ランナーをホームに返そう。

ウグイス嬢もいるのだ!

このPS版には、各球団の応援歌、ナムコオリジナルのコミカルBGM、さらにウグイス嬢が選手名を呼ぶという3つのBGMモードが用意されているぞ。その日の気分で好きなBGMが選べるのだ。

守備はこうなった

守備は基本的にこれまで通りだ。ファインプレイもできるし、ボタンと方向キーの同時押しで〝速球〟での送球も可能。ただ、この場合はエラーや暴投も多いぞ。



▲華麗なプレイでゲッツーを狙え！



さらにPS版はここがスゴイのだ!!

さすがナムコ、野球ゲーム初の ネジコン対応!

PS版「ワースタ」の最大のウリは、何と言ってもネジコン対応なこと。これにより、バッティング時にはバットスイングのスピードを、ピッチング時には球速を調整することができるようになった。より感覚的なプレイが楽しめるぞ。



▲ボタンの押しぐあいで5段階のスイングスピードを選べる。

▼ダイビングキャッチの距離や送球の球速も調整できるぞ。

キミの分身が大活躍!? 分身くん

オリジナルのキャラ〝分身くん〟をつくり、球団に入団させてプレイさせることができるのだ。4つのテストを受けて、その結果によって選手能力が決定するぞ。もちろん名前も自由につけることができる。名選手をキミの手でつくろう。



▲投手でも野手でもOK。ただし、テストの内容は違うぞ。

▼作った分身くんは、好きな球団で活躍してくれるのだ。

スタジアムEX

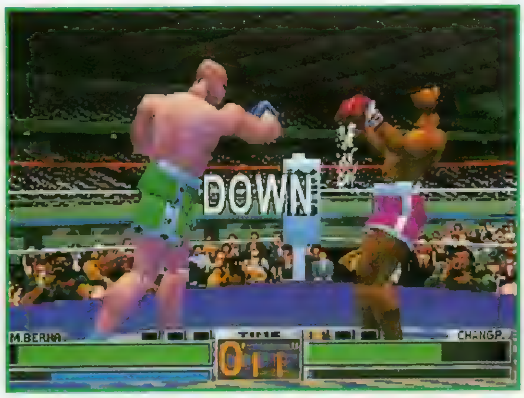
お待ちかねのPS化!

ワールドスタジアムEX

ジャンル	野球	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1～6ブロック)
発売日	7月26日予定		ネジコン

Fighting Illusion ～K-1GRANDPRIX～

ファイティングイリュージョンＫ－１グランプリ



正道会館が全面的に協力して作られたこのゲーム。モーション・キャプチャリングという技術を使ってモデルとなった選手の動きを取り込んでいるから、本物そっくりの迫力ある攻防が楽しめるぞ。好きな選手を操って、キミだけのＫ－１の歴史を生み出そう！

このゲームならではの操作を覚えよう!

全キャラ共通となる基本操作は下の表のとおり。１Ｐ側は左側、２Ｐ側は右側に常に位置するので（つかみ技やスウェーイングを決めても両者の位置は入れ替わらない）、２Ｐ側ではコマンドを左右逆にする必要があるぞ！

表を見てもらえれば、移動系のコマンドが充実していることがわかるだろう。実際の試合同様、「いかにして自分の間合いで戦うか」が重要となるゲームだけに、これらをうまく使いこなすことが勝利に直結してくるのだ。特に１度の入力で操作できるロングステップアウトは、戦いの中で大きな意味を持ってくるはず。

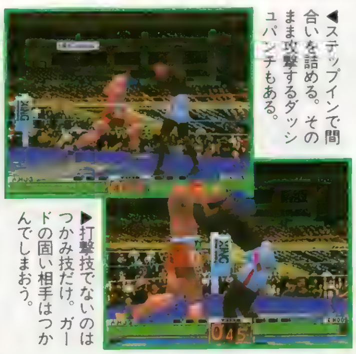
入力方法がちょっと複雑になるけれど、ダッキングアッパー（⊗ボタンを押す前に✚キーをニュートラルに戻すことでダッキングフックにもなる）やスウェーイングを使えば、相手の攻撃を空振りさせつつ反撃することもできる。これに各キャラごとに用意されている得意技を組み合わせて、チャンピオンを目指すのだ！



▼スウェーイングで相手の攻撃を避けつつ、反撃のチャンスをうかがうのだ！

▲接近戦もいいけれど、無謀な打ち合いを挑むとこんな結果が待っているぞ。

→	前進
←	後退
→→	ステップイン
←←	ステップアウト
↗	ロングステップイン
↖	ロングステップアウト
↓以外	上ガード
↓	下ガード
←←△	スウェーイング
⊗◎同時	つかみ技



◀ステップインで間合いを詰める。そのまま攻撃するダッシュパンチもある。

▶打撃技でないのはつかみ技だけ。ガードの固い相手はつかんでしまおう。

⊗	ジャブ
→⊗	ストレート
←⊗	アッパー
↓⊗	ボディブロー
↓↓⊗	ダッキングアッパー
↓↓＊⊗	ダッキングフック
↗⊗	ダッシュパンチ
◎	ハイキック
←◎	ミドルキック
↓◎	ローキック

※＊はニュートラルに戻すことを表わす



◀パンチは⊗ボタンで出す。✚キーを同時に入力することで打ち分けが可能だ。

▶キックは◎ボタン。技の種類はパンチよりも少ないがリーチがあるので使いやすい。

これがアンディ・フグの得意技だ!



フグの得意技をコマンドと共に紹介しよう。このほかにもパンチによるコンビネーションや「ローキック→踵落とし」といった固有の連続技が用意されている。操作が複雑じゃない点がうれしいね！



AI育成モードもあるぞ!

プレイヤーが育てたＡＩキャラを、メモリーカード上に誕生させることもできるのだ。このＡＩキャラはＣＯＭ戦やＶＳ戦（プレイヤーが対戦相手になる）で他の選手と戦うことで学習していき、どんどん強くなっていくぞ！



◀１つのデータに８人分セーブできる。

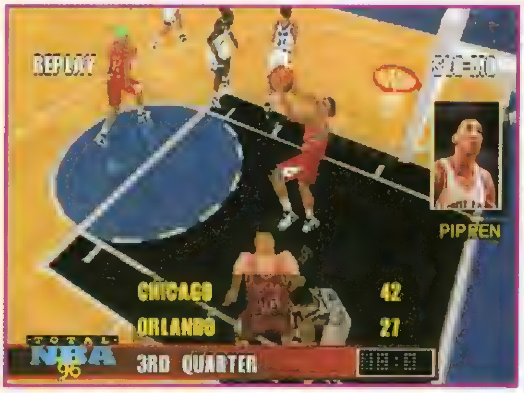
▶育て方の指針を設定することもできるのだ。

Fighting Illusion ～K-1GRANDPRIX～

ジャンル	格闘技	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（５ブロック）
発売日	8月9日		

Total NBA'96
〜トータルNBA'96〜

フルポリゴンで描かれたキャラクターと、完全に再現された本物の（つまり、NBAの公式戦で使用されているということ。床への映り込みやシューズの鳴る音まで完全再現だ）コート、ダンクシーン・リプレイの大迫力！　すべてが新しい、そしてPSらしいバスケゲームの登場だ。しかも、マルチタップ対応で最大８人まで同時プレイも可能！　今回は対戦で役立つワンポイントを凝縮したぞ。



これだけ押さえれば、まず負けない！

実はこの「トータルＮＢＡ'96」には、これだけ押さえておけばまず「負けない」！　というポイントがある。このページではそれをまとめているわけだが、もちろん、それだけで「勝てる」というものではないので、注意してほしい。逆に言えば、それらのポイントを押さえてからが、このソフトの本当の勝負になるのだ。どのＳＰＧでもそうだが、とにかく基本が大切だ。まずはここに挙げていることを、確実に実行できるようになろう。

選ぶならこのメンバー!!



ロスター

オーランド・マジック所属。センターとしての破壊力はバツグン。ポジションはセンター。



カー

シカゴ・ブルズ所属。３ポイントシュートの成功率は、群を抜いている。ポジションは不定でかまわない。



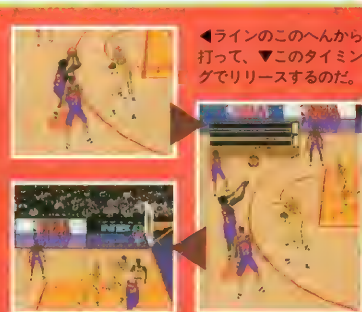
グラント

オーランド・マジック所属。ポジションは不定でＯＫだが、できるだけＣＯＭに操作させた方がいい。

得点

◎基本は３ポイント　斬り込みは？？？だ

まず狙うべきは３ポイント。能力値の極端に低い選手でさえなければ、ジャンプの最高点で打てば、たいてい入る。タイミングはややシビアなので、何度も練習しよう。パスを回しての斬り込みは、オフェンシブ・ファウルをとられやすいので、確実なときだけ狙うようにしよう。



◀ラインのこのへんから打って、▼このタイミングでリリースするのだ。

奇襲

①ゾーンプレス

まず相手のスローインのときに、ボールを奪う。これが意外に成功するのだ！

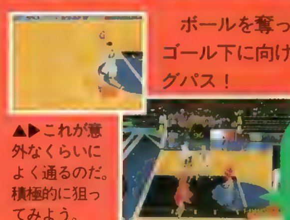
ここだ！ここで奪え!!



◀対ＣＯＭ戦では、特に成功しやすい。積極的に狙っていこう。

②ロングパス

ボールを奪ったら、ゴール下に向けてロングパス！



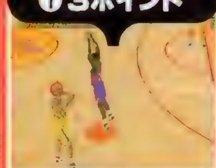
▲▶これが意外なくらいによく通るのだ。積極的に狙ってみよう。

これで２点は絶対ホロイ!!

防御

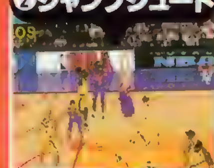
◎敵に点をとらせないことも重要なポイント

①３ポイント



▲とにかくはりつく。モーションに入る前に、ボールを奪え。

②ジャンプシュート



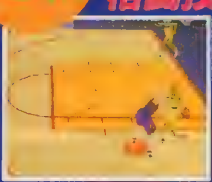
▲真正面でブロックすれば、意外に入らないものだ。

③斬り込み



▲斬り込んできたら、手を出さずに密着してファウルを誘おう。

対戦　バスケは、格闘技なのだ！



勝つためには、ひきょうな手段もいとわない　そういうプレイヤーは、オフェンシブ・ファウルを狙おう　敵が斬り込んできたら、手は出さずにとにかく密着。特に正面から密着するようにすれば、かなりの確率で狙えるだろう　敵の攻撃を潰すだけでなく、退場も誘えるかも

Total NBA'96

ジャンル	バスケットボール	価格	¥5,800
メーカー	SCE I	対応周辺機器	マルチタップ
発売日	発売中		

野球 BASEBALL

SPGは海外の方が盛り上がっているからか、PSの野球ゲームには、メジャーリーグを題材にしたものが多い。もちろん、我らが野茂も、トルネード投法で登場するぞ！

アメリカ版『パワフルプロ野球』

BOTTOM OF THE 9th

ボトム・オブ・ザ・ナインス

■メーカー：コナミ　■発売日：9月13日　■価格：¥5,800

野球の本場"大リーグ"そのままの大迫力!!

名作『パワフルプロ野球』シリーズのシステムを踏襲し、さらに大リーグの迫力も再現した野球ゲーム。大リーグらしいスピード感(特に野手の送球はおそろしく速い!!)を、キャラクターをポリゴンでつくることで表現しているゲームデザイン面でのセンスはさすが！ また、野手の足や、打球の球速も速くなっているので、全体的にテンポアップした試合運びが楽しめるようになっているのだ。



◀ドジャースの野茂選手も、もちろん登場！ 燃えるよね。

投　変化球の種類がやや少なめかも

日本の野球に比べて、変化球投手が少ない。落とすか、まっすぐか、単純ながらその読みあいがアツイぞ。

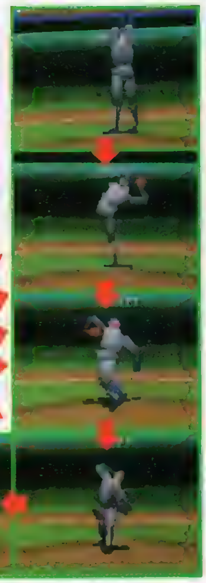


打　あきらめずに思い切って振り切る！

いわゆる「振り遅れ」気味でも、打球はなぜかフェアだったりすることが多いのだ。



▶これも大リーグの特徴かもしれない。



フルポリゴンで臨場感バツグン

◀選手の動きも細かく再現!!

甲子園V(仮)



オリジナルチームはもちろん、ボールの握り方まで作成できる細かい作り。

メーカー	魔法株式会社
発売日	夏予定
価格	未定

操作性 ？　グラフィック ？　マルチタップ対応 ？

3Dベースボール



人気メジャーリーガーのプレイスタイルまで、完全にシミュレートしている。

メーカー	BMGビクター
発売日	冬予定
価格	未定

操作性 ？　グラフィック ？　マルチタップ対応 ？

実況パワフルプロ野球'95



進めている試合の展開にそって、臨場感たっぷりの実況中継が聞けるのだ。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

実況パワフルプロ野球'95開幕版



'95年度の開幕当時のデータを使用しているぞ。実況中継はもちろん健在だぞ。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

BIG HURTベースボール

「ホワイトソックス」の現役4番バッター、フランクトーマスが監修。データは、95年度の全28チーム、全選手、全球場を収録している。また、モーションキャプチャー技術によって、メジャーリーガーの全ての動きがリアルに描写されているぞ。プレイモードは、「シーズン」など全部で6種類。

メーカー	アクレイムジャパン
発売日	1996年9月予定
価格	¥5,800

操作性 ？　グラフィック ？　マルチタップ対応 ？

プレイスタジアム



オリジナルのチームが作れるうえ、ユニフォームや球団旗もデザインできるぞ。

メーカー	バンプレスト
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック C　マルチタップ対応 ×

MLB Pennant Race

メジャーリーグに登録されている700名にも及ぶ選手が全て実名で登場。モーションキャプチャーの技術を使用して、バッティングやピッチングなど、選手の細かな動きまで表現しているのだ。また、28球団のホームスタジアムのグラフィックはもちろん、観客の歓声や効果音も忠実に再現されている。

メーカー	SCE I
発売日	1996年9月予定
価格	¥5,800予定

操作性 ？　グラフィック ？　マルチタップ対応 ？

燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER



ドラマチックな展開をいつでも楽しめる「シナリオモード」が目新しいのだ。

メーカー	ジャレコ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 C　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

ワールドスタジアムEX



ネジコンに対応しており、実際の野球に近い微妙な操作感を楽しめる作りだ。

メーカー	ナムコ
発売日	1996年7月26日
価格	¥5,800

操作性 ？　グラフィック ？　マルチタップ対応 ×

バスケットボール

BASKETBALL

リングにボールを通す。言ってしまえばそれだけの競技なのだが、決して広くはないコート上に、非常に緻密な戦略が潜んでいるのだ。PSのバスケゲームも、その点に注目したものが増えてきているぞ。

TV中継さながらの迫力を再現！

NBA LIVE'96

■メーカー：EAV ■発売日：発売中 ■価格：¥5,800

リアルな動きと細かな戦術を再現！

ＮＢＡ公認の全29チームの全選手が、95年のデータで実名で登場するのがこのゲームだ。クォータービューのフィールドで「高さ」、「広がり」、「奥行き」などを表現している。また、15もの視点が用意されているので、迫力のプレイをあらゆる角度から楽しめるぞ。ゲームモードは、好きなチームで１試合だけを行う「エキシビジョン」、１シーズンを通してプレイする「シーズン」、上位16チームでトップチームを決定する「プレイオフ」の全部で４種類ある。



◀3Dレンダリングされたキャラクターが華麗なプレイを見せる。

オフェンス

オフェンスでは、✚キーの操作でドリブル、◎はシュート、⊗はパスを行う。また、ドリブルの最中に◬を押すと、デックムーブと呼ばれるアクションを行う。うまくいくと相手のガードをかわせるのだ。ほかにもフェイントなどのテクニックも使えるぞ。



ディフェンス

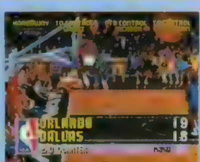
スティールやブロックといった基本的なものは当然可能だ。そのほかにボールを持った選手に２人がかりでディフェンスを行うダブルチームや、試合中に時計を止めるためなどに故意にファールをするインテンショナルファールの指示を出すことができる。



ストラテジー

このゲームのオフェンスでは、基本的な攻撃パターンを示すオフェンシブセット（７種類）があり、またその中でもオフェンシブプレイと呼ばれる何種類かの攻撃パターンに分かれる。これらを試合中に選択して攻撃するのだ。またディフェンスも、５種類のディフェンシブセットから守備パターンを選択して行っていく。

NBAJAM トーナメントエディション



２on２を題材にとっており、ＮＢＡの有名選手が実名、実データで登場する。

メーカー	アクレイムジャパン
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック B　マルチタップ対応 ○

NBAパワーダンカーズ



ＮＢＡの全29チーム、総計145名の選手がすべて実名で登場するぞ。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ○

Total NBA'96



各選手の疲労度や、チームのコンディションなども考慮する必要がある本格派。

メーカー	SCE I
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ○

マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96



１人の選手になりきる「選手モード」と、５人を操る「チームモード」がある。

メーカー	BMGビクター
発売日	1996年8月9日
価格	¥4,800

操作性 ?　グラフィック ?　マルチタップ対応 ?

PSバスケットコラム（その１）

ＰＳのバスケゲームもポリゴンを前面に押し出したものが増えてきた。たいていのＳＰＧ（というか競技）の場合は、ポリゴンによって画面が見にくくなる場合が多いのだが、バスケゲームの場合に限っては、なぜかポリゴンの方が状況がわかりやすい。スピーディな展開と空中での攻防、パスの軌道など、ポリゴンの方が表現しやすいポイントが多いためだろう。



▶ポリゴンであろうとなかろうと、ゴール下はやっぱりわかりにくいかも。

PSバスケットコラム（その２）

バスケゲームといえば、やはり全タイトルＮＢＡものになっているのが現状だが、必ずしも全選手が登場しているわけでもなかったりする。特にＮＢＡに詳しい人や好きな人は、ここでも紹介している「ＮＢＡ　ＬＩＶＥ'96」がオススメだろう。全ＮＢＡ選手が登場しているだけでなく、その１人１人の個性を忠実に再現しているので、思わずニヤリとしてしまうだろう。しかもそれがドツキあいバリバリのゲーム展開の中なのだから、楽しみもひとしおである。

PSバスケットコラム（その３）

バスケットで一番スカッとするのは、何といってもダンクシュートを決めたときだろう。ただし、ダンクシュートの打ち方にはゲームによって２つのパターンに分かれる。ダンクシュート専用のボタンまたはコマンドを押すパターンと、同じシュートボタンを押しても状況によって自動的にダンクシュートを打ってくれるパターンだ。どちらの場合でも、ボタンを押す（または離す）タイミングがシュート成功のカギを握っているのは変わらないぞ。

SOCCER サッカー

Jリーグや世界のスター選手を操り、対決するサッカーゲーム。最近では、実況中継の声が入ったものが増えてきている。ワールドカップ開催を前に、一足早くゲームで盛り上がろう。

世界38カ国のチームが激突する！
STRIKER
～ワールドカップ　プレミアムステージ～

■メーカー：ココナッツジャパンエンターテイメント　■発売日：発売中　■価格：¥5,800

選手の細かくてスピーディな動きに注目！

フィールド上を選手たちがキビキビと動いてくれるので、速くて緊迫感のある試合を楽しむことができる。初めのうちは、選手の素早い動きにとまどうかもしれないが、慣れれば気持ちよくプレイできるはずだ。オーバーヘッドキックやヒールリフトなどのスーパーテクニックも、もちろん使えるぞ。また、フォーメーションや作戦は、ともに9種類ずつ用意されている。「マンツーマン」や「ゾーンプレス」といった作戦もきちんと入っているぞ。



◀様々なテクニックを使って、世界の強豪に勝ち抜くのだ。



◀運が大きく左右するPK戦。強豪チームに勝ち抜いていくには、PK戦を制しなければ難しいぞ。



▶フォーメーションや作戦を決める画面。フォーメーションに合わせたメンバーの選択が大事なのだ。

視点変更も可能



▲視点は7種類用意されていて、ゲーム中に切り替えることも可能だ。

ゲームモードは全部で3種類

●オープンゲーム

COMや友達を相手に試合をするモード。グラウンド状態を自由に設定可能。周囲を壁に囲まれた7人制の室内サッカーも楽しむことができる。

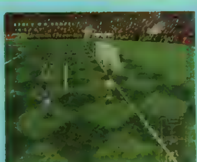
●アジアカップ

アジアNO.1の座を賭けて、6カ国でリーグ戦を行うモード。各国と2試合ずつ試合を行っていく。「ワールドカップ」モードよりも難易度は低め。

●ワールドカップ

24カ国が6つのグループに分かれてリーグ戦を行う。そして、リーグ戦の上位16カ国が決勝トーナメントに出場し、世界一をめざして戦う。

アクチャー・サッカー



世界44カ国のインターナショナルチームのデータを徹底調査し、収録している。

メーカー	ナグザット
発売日	1996年7月
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW



TVアニメ「キャプテン翼J」が原作。各キャラの必殺シュートが実に豪快だ。

メーカー	バンダイ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック A　マルチタップ対応 ×

Jリーグサッカープライムゴール EX



「ダッシュ」や「キックの強弱」などの要素のおかげで、戦略性が増している。

メーカー	ナムコ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック A　マルチタップ対応 ×

Jリーグ 実況ウイニングイレブン



ボールの動きで、アングルが変化する。レーダーのおかげで全体の位置把握が楽。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

Jリーグ バーチャルスタジアム'96



なんと8人同時プレイが楽しめる。2vs6や、7vs1などでも楽しめるのだ。

メーカー	EAV
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 B　グラフィック B　マルチタップ対応 ○

スーパーフットボールチャンプ

登場する選手やスタジアムが全てポリゴンで表現。セットプレイ（フリーキックやコーナーキック）やゴール後のリアクションでも、スムーズにパースチェンジするぞ。また、選手は実名ではないものの名前エディットで作成が可能だ。ゲームモードは、オプションモードを含めて5種類ある。

メーカー	タイトー
発売日	冬予定
価格	未定

操作性 ?　グラフィック ?　マルチタップ対応 ?

HYPERフォーメーションサッカー



世界32カ国の代表チームを収録　視点を縦、横、斜めの3つから選択できる。

メーカー	ヒューマン
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

ワールドサッカー～ウイニングイレブン～



ワールドカップを舞台に世界26カ国、全416人の選手を使用できるのだ。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥4,800

操作性 A　グラフィック B　マルチタップ対応 ×

PSサッカーコラム

サッカーゲームの舞台となるのは、ほとんどがワールドカップかJリーグ。PSでもほぼ半分ずつになっている。ただ、これからの新ジャンルとして、世界最高峰の選手が集まるセリエAや、正月の定番で人気も高い高校サッカーあたりをゲーム化しても面白いんじゃないかな。

ゴルフ GOLF

反射神経だけでなく、コースの攻め方という戦略性も問われるのがゴルフゲーム。指先の細かい操作に自信がなくても、頭を使ってプレイすればいいスコアを出すことは可能だ。

人気シリーズの集大成ともいえる作品

MASTERS

新・遙かなるオーガスタ

■メーカー：ソフトバンク　■発売日：発売中　■価格：¥5,800

本物のオーガスタの雰囲気を存分に体験することができる

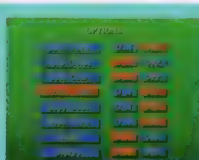
ゴルフゲームの代表作ともいうべきシリーズの移植作。プレイヤーやキャディはもちろん、周りを埋め尽くすギャラリーや背景に至るまですべて実写取り込みなのだ。まるで、本物のコースでプレイしているかのような臨場感を味わえるぞ。



▲基本システムは変わらないが、処理速度や画面のクオリティがアップ。

豊富な機能でサポート

このゲームでは、様々な機能を設定できる。視野画面でのボールの軌跡の有無や、ボールの弾道をボールの視点で追従するかどうかなど、その機能は実に多彩。ほかにも、OBゾーン以外の好きな場所に移動してコースを見ることができるカートカムや、即座にグリーン周辺を見ることができるグリーン拡大機能もある。



▼この拡大画面のほかにも、現在のピンの位置を確認できる真上からの図もある。



▲機能の設定は、ラウンド前、ラウンド中に関わらず、いつでも簡単に行える。

プレイ形式は6種類

●マスターズ
マスターズの出場選手として4日間のトーナメントに出場する。

●トーナメント
マスターズの出場選手としてトーナメントの最終日のみに出場する。

●ストロークプレイ
18ホールをプレイして、そのスコアを競う。ハンディキャップもある。

●マッチプレイ
1VS1で1ホールごとに打数を競い、打数の少ないホール数を競う。

●トレーニング
18ホールのうち、1ホールだけを選んでプレイすることができる。

●観戦モード
コンピュータだけのプレイを、ギャラリー感覚で観戦できる。

アクチャー　ゴルフ

ゴルファーの動きをモーションキャプチャーを使い、リアルに再現。また、視点の移動はボールの飛行に合わせるタイプと、プレイヤーの歩行に合わせる2つのタイプから選択が可能だ。コースは、スコットランドとアメリカコースの全36コース。視点変更で、様々な角度からコースを観察できるぞ。

メーカー	ナグザット
発売日	1996年8月予定
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

THE OPEN GOLF History of Turnberry



過去3回の全英オープンの実際のスコアデータを使用している本格的な作りだ。

メーカー	バンプレスト
発売日	1996年7月19日
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	×

トーナメントリーダー



わずらわしいセッティングなどを大幅に削除しているので、初心者にもオススメ。

メーカー	ビクターエンタテインメント
発売日	1996年8月23日
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

VIRTUAL GOLF SIMULATION 栄光のフェアウェイ



ショット後のボールを追いかけてみせるリプレイなどの演出部分が細かいぞ。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
A	B	×

パーフェクト　ゴルフ



270ものコースを収録。また日本全国450カ所のゴルフ場のデータも入っている。

メーカー	セタ
発売日	発売中
価格	¥7,900

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
A	B	×

PGA TOUR96



世界的に有名なトッププロが14人登場する。彼らと一緒にコースを回れるのだ。

メーカー	EAV
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
B	A	×

BIG CHALLENGE GOLF



プレイヤーのデータを入力可能。また、ゲーム中にレベルアップしていく。

メーカー	バップ
発売日	1996年11月予定
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～



タイトルの「トーナメントモード」以外に、6種類ものモードが用意されている。

メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
B	C	×

ワールドマッチゴルフ



72のホール上を歩いて確認できる。対戦キャラがしゃべりまくるのが楽しい。

メーカー	ZOOM-X
発売日	未定
価格	¥5,800

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

テニス TENNIS

ファミコンの昔から息長く遊べる名作ソフトの多かったテニスゲーム。その代表ともいえるナムコが、ついにテニスゲームを発売してくれるのだ。

様々な隠しフィーチャーも健在なのだ！

スマッシュコート

■メーカー：ナムコ　■発売日：9月6日　■価格：¥5,800

誰でも楽しめる名作ソフトがPSにも登場！

ＳＦＣ版『スーパーファミリーテニス』を踏襲する「ナムコのテニス」。ＰＳ版でも、隠しフィーチャーや新システムを前面に押し出して、「遊べる」テニスゲームになっているぞ。中でも注目なのは、大会優勝で入手したアイテムでオリジナルコートを作成したり、メモリーカードを使ってアイテムを賭けた対戦をするモードだ。


◀とにかく様々なものに、ボールを当ててみよう。

PSテニスコラム



ＰＳのテニスといえば、やはりキャラクターがポリゴンで描かれているものが多い。そのことで逆にプレイヤーが戸惑うことの方が多いのではないだろうか。単純にボールの軌道が見えにくくなるケースが多いのだ。その点で『スマッシュコート』のゲーム性を重視した姿勢は高く評価したい。

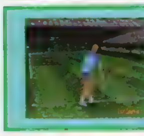


V-TENNIS2

選手の動きはモーションキャプチャーで取り込まれているのでとてもリアル。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

メーカー/トンキンハウス　発売日/1996年10月上旬予定　価格/¥5,800



GROUND STROKE

選手の動きを忠実に再現しているので、ショットのタイミングがけっこうシビアにできている。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
B	C	×

メーカー/エス・ピー・エス　発売日/発売中　価格/¥5,800

タイブレーク

選手の動きがとても滑らかで、試合の臨場感はバツグン。操作方法もシンプルなので、初心者でも試合の駆け引きに専念できるのだ。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

メーカー/バティ　発売日/年内予定　価格/未定



ハイパーファイナルマッチテニス

操作が簡単なので、初心者もすぐ楽しめるぞ。４人同時プレイも可能なのだ。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
C	B	○

メーカー/ヒューマン　発売日/発売中　価格/¥5,800



V-TENNIS

オリジナルの選手のエディットが簡単にできる。視点のエディットも可能だ。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
A	B	×

メーカー/トンキンハウス　発売日/発売中　価格/¥5,800

プロレス PRO-WRESTLING

レスラーがポリゴンになっているゲームが増えてきて、技をかける動きがよりリアルになっているのだ。ＴＶ中継に負けない迫力が伝わってくるぞ。

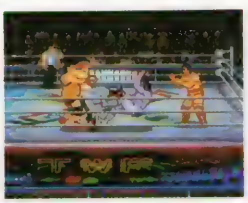
レスラーと技の数がバツグンに多いぞ

チャンピオンレスラー 実況ライブ

■メーカー：タイトー　■発売日：発売中　■価格：¥5,800

返し技が豊富なので、一瞬たりとも気を抜けない！

隠しキャラも含めて総勢42名のレスラーが登場し、各レスラーごとの持ち技も豊富なプロレスゲーム。操作方法は『ファイプロ』シリーズとほとんど変わらないので、このシリーズに慣れている人なら、すんなり入り込めるはずだ。また、練習モードがあるので、初心者でも操作感覚をすぐに覚えられる。また、このゲームは返し技がとても多いので、気を抜けない緊迫した闘いが展開するぞ。


◀４選手が入り乱れて闘う、バトルロイヤルもできる。

PSプロレスコラム



プロレスゲームといえば、なんといっても『ファイプロ』シリーズが有名。これまでは、このゲームのシステムを踏襲しているものが多かった。しかし、ＰＳでは『闘魂烈伝』など、新しいシステムによるゲームが登場してきているので、これからの動向が楽しみなジャンルといえるぞ。



新日本プロレスリング　闘魂烈伝

実際の選手の動作をもとに、技の動きを表現しているのでとてもリアルだ。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
A	A	×

メーカー/トミー　発売日/発売中　価格/¥5,800



新日本プロレスリング　闘魂烈伝２

今回からタッグマッチが可能。新しい技や選手が追加され、あの坂口征二社長も参戦する。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	○

メーカー/トミー　発売日/1996年11月予定　価格/¥5,800予定



バーチャルプロレスリング

登場選手は50人以上。使える技はナント450種類以上も用意されているのだ！

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
?	?	?

メーカー/アスミック　発売日/1996年9月予定　価格/¥5,800予定



ファイヤープロレスリング アイアンスラム96

キャラの動きは超リアル。ベルトを奪い合う「バトルマッチモード」が熱いぞ。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
A	B	×

メーカー/ヒューマン　発売日/発売中　価格/¥5,800



レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

ド派手な技が多く、タッグプレイも可能。対戦ＡＣＴの要素が多い作品といえる。

操作性	グラフィック	マルチタップ対応
B	B	×

メーカー/アクレイムジャパン　発売日/発売中　価格/¥5,800

その他

スポーツゲームといっても、その種類は実に多彩。ここでは、本数が少なくて分類できなかった種目を、まとめて紹介するぞ。あなたの好みのスポーツゲームはあるかな？

COOL BOARDERS



ＰＳ初のスノーボードゲーム。ゴールまでのタイムを競うモードとジャンプ台での技を競うモードがある。

メーカー	ウェッブシステム
発売日	1996年8月下旬予定
価格	¥5,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

LAKE MASTERS(レイクマスターズ)

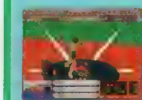


４種類のモードで、本場アメリカの雰囲気を満喫できる釣りが楽しめる。自分だけの湖を作ることも可能だ。

メーカー	ネクサスインターラクト
発売日	1996年8月予定
価格	¥6,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

ハイパーオリンピック　イン　アトランタ



おなじみの「ひたすら連打」のシステムはもちろん健在。参加できる種目は、100m走や水泳など全部で11種目。

メーカー	コナミ
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	A	グラフィック	A	マルチタップ対応	○

ロッククライミング　未踏峰への挑戦

実際のアルプスやヒマラヤをリアルに再現。登山の知識がなくても本格的なロッククライミングが楽しめるようになっているぞ。雪崩や落石、急な吹雪などのアクシデントがクライマーを待ち受けるのだ。

メーカー	NETYOU(ネッチュー)
発売日	年末
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

NFLクォーターバッククラブ'96



アメフトならではの戦略性にこだわった作りで、選べる作戦は各チーム固有のものも含めて400以上と豊富。

メーカー	アクレイムジャパン
発売日	1996年8月予定
価格	¥5,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

炎の15種目　アトランタ　オリンピック

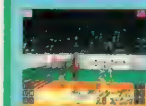


陸上競技に射撃や水泳などを含めた全15種目を、最大８人で同時プレイが可能。選べるモードは全部で４種類。

メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	1996年7月
価格	¥5,800予定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	○

V・SPIKE(ヴィクトリースパイク)



簡単なコマンド入力で、クイックや時間差などのコンビネーションプレイを自由自在に操ることができるのだ。

メーカー	イマジニア
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	B	グラフィック	B	マルチタップ対応	×

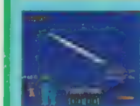
NFL GAMEDAY

スター選手のスーパープレイやスタジアムの歓声などＮＦＬの全要素を忠実に演出。ゲームモードは全部で４種類。視点変更はもちろん、自分だけのチームを実現できるトレード機能も搭載している。

メーカー	SCE I
発売日	1997年2月予定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

シーバス・フィッシング



村越正海が総合監修する本格派フィッシングゲーム。ゲーム中には、ダイワ精工（株）製の釣り具も登場する。

メーカー	ビクターエンタテインメント
発売日	発売中
価格	¥6,800

操作性	B	グラフィック	B	マルチタップ対応	×

キング　オブ　ボウリング



ＰＳでは唯一のボウリングゲーム。ボールの動きやピンの弾き方などのシミュレートは、かなりリアルだ。

メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	B	グラフィック	C	マルチタップ対応	○

TECMO SUPER BOWL(仮)

カメラアングルを縦横斜めから自由に選択できる。ズームアップや回り込みなど、迫力ある演出で試合を盛り上げてくれるぞ。また、フリーエディット機能で自分だけの選手を作ることが可能なのだ。

メーカー	テクモ
発売日	秋予定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

釣りバカ日誌



釣りゲームでは初の２Ｐ対戦が可能。原作でおなじみのキャラはもちろん、オリジナルキャラも登場する。

メーカー	小学館プロダクション
発売日	1996年9月予定
価格	¥6,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

拳聖～キング・オブ・ボクシング～

サターン版からの移植となるボクシングゲーム。サターン版から基本的に変更はないが、細かな部分に改良が加えられていてスリルと臨場感は一気にアップ。また、ＰＳオリジナルの要素が追加されるかも？

メーカー	ビクターエンタテインメント
発売日	1996年9月27日
価格	¥5,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～



実在する選手の動きをモーション・キャプチャーを使い、リアルに再現。本物そっくりの戦いが体験できる。

メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	1996年8月9日
価格	¥5,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

フィッシュ・アイズ



きれいな風景のグラフィックと周囲の自然の音で、リアルな釣りを再現。魚を水槽で鑑賞できるモードも搭載。

メーカー	パック・イン・ビデオ
発売日	夏予定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

BOXER'S ROAD



日々の練習や減量など、試合以外の部分も充実した作りになっている。ボクサーの人生を感じられるぞ。

メーカー	NEW
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	A	グラフィック	A	マルチタップ対応	×

蛭子能収の大穴競艇



蛭子能収氏監修の競艇ソフト。競艇選手となってタイトルをめざす「レースモード」など、モードは３種類。

メーカー	セタ
発売日	1996年8月予定
価格	¥6,800

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

ブラックバス（仮）



複数の湖沼が舞台。キャストポイントの決定、天候変化やルアーの種類など、設定がとても細かいのだ。

メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	未定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

NHL FACE OFF(仮)

ＮＨＬが公認作品として認めている一作。もちろん登録選手は全て実名で登場し、それぞれの個性も忠実に再現している。また、選手の動きに合わせて、ベンチの動きや観客の声援もインタラクティブに反応する。

メーカー	SCE I
発売日	1996年12月予定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

ギャロップレーサー

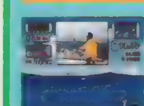


フルポリゴンで、ジョッキー視点によるレースシーンが本格的。360度視点でコース状態などを実際に確認できるぞ。

メーカー	テクモ
発売日	1996年9月予定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?

松方弘樹のワールドフィッシング



海釣りとバス釣りの醍醐味を味わえる。実写のムービーを活用したレクチャーモードで、初心者でも楽しめる。

メーカー	BPS
発売日	発売中
価格	¥5,800

操作性	B	グラフィック	B	マルチタップ対応	×

NHL　パワープレイ'96



アメリカを中心に15カ国以上のチームを収録した、本格派アイスホッケーゲーム。４人での同時プレイが楽しいのだ。

メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	未定
価格	未定

操作性	?	グラフィック	?	マルチタップ対応	?


ペイントOK! 作曲OK! 壷OK!
3万色まで対応のペイント機能、メロディ9トラック、リズム1トラックの本格的マルチトラックシーケンサー機能など、
従来のゲーム機用ツールソフトの常識を越えた、本物志向のツール群を、お手頃な価格でご提供します。
もちろんPlayStationだから、ポリゴンでも遊べ、3Dモデリングや壷作成まであります。
さらにはネジコン専用の雑巾絞りや楽器演奏など、楽しいミニゲームも満載しています。
PlayStation
夢のマシーン誕生
標準価格
¥5,800
(税抜) SLPS 00403
3Dモデルを加工して立体的なアニメーションが作れます。
粘土を練って、ろくろで型を整えて、彩色、焼成し、陶芸家気分を味わえる。焼く温度と時間などで、仕上がりが変わる。
よし
破棄
ネジコンユーザーだけの特典。雑巾を水に浸して絞る単純なゲーム。タイミングが重要で見た目より奥が深い。
ゲーム機初の、約3万色対応のペイントツール。スタンプを使えばかんたんに絵が完成。
メロディ9トラック、リズム1トラックの本格的マルチトラックシーケンサー。同時発音数20、曲に合わせて選べる140×6種類の音色バンク。
EOE-0035 CREATIVE HELPER
argent
STUDIO P
3D GRAPHICS & SEQUENCER
argent EOE-0035 CREATIVE HELPER
スタジオP
株式会社アジェンダ
本社/〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34 キタノビル6F
TEL.011-700-2161
argent
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。





発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

電撃コミックスEX **7月10日発売**

新刊続々！夏に向かって全開だ!!



魔獣覚醒！豪傑の魂が蘇る、究極のDNAファンタジー!!

魔獣水滸伝

KIZNA キズナ①

原作/ビトウゴウ 作画/夏野すいか 定価980円

水滸伝108の豪傑たちは、古代"魔獣"の転生体だった！科学、伝説、幻想が融合した、まったく新しい新世代ファンタジー。

「電撃NINTENDO 64」で大好評連載中!!

(毎月21日発売)



ブルマーの平和を守れ!?

太陽の少女インカちゃん①

小野 敏洋 定価880円

お色気ギャグ満載のドタバタ学園コミック、第1巻いよいよ登場！

7月21日ソニーレコードよりドラマCD発売

©TOSHIHIRO ONO 1996



目標、世界一の賞金稼ぎ！魔法使いタット&怪獣ガウも大活躍!?

ぽっぷるメイル

藍崎ゆう 定価980円

7月24日、キングレコードよりCD「ぽっぷるメイル・ザ・ネクスト・ジェネレーション」発売 ©Falcom

新王バルバスへ、いま最後の戦いを挑む!!

レジェンド・オブ・クリスタニア③ 〜はじまりの冒険者たち〜



作画/姫川明 with HIURI PRO
原案/水野良 定価980円

バルバスが、待つベルディアを目指し、彼らは再び旅立った…。コミック版「クリスタニア」堂々完結！

「レジェンド・オブ・クリスタニア」全3巻OVA発売決定!!第1巻'96年11月発売予定

囚われの身となったルーン王女の運命は!?

テレビアニメ版 神秘の世界エルハザード④

定価920円

異世界に迷い込んだ東雲高校の面々。な、な〜んと今度は、"陣内"の作戦が成功してしまった!?

© 1996 AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社



電撃コミックス

新たなるジョカ伝説が、ここに誕生!!

新・聖痕(せいこん)のジョカ①

原作/大塚英志 作画/相川有

月刊電撃少年(毎月15日発売)で大好評連載中!!

7月10日発売 定価560円



ラジオドラマ放送中
「S-neryのジョカ・ラジ」
TBSラジオ毎週水曜24:30〜25:00

7月10日・東芝EMIより
ドラマCD Vol.1 発売!!

コミックス&CD・合同プレゼント実施!!
※詳しくはコミックス、CDの帯をご覧ください。

プレイステーション版ゲームソフト
今秋発売予定(発売:タカラ)

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)

電撃PlayStation GREAT SATURN Z GameWalker
電撃王 電撃G's エンジン GAMEST EX SATURN FAN
電撃SEGA EX 電撃NINTENDO64 THE PLAYSTATION じゅげむ
スーパー64 SEGA SATURN MAGAZINE
プレイステーション ファミマガ64
PlayStation Magazine 勝 ゲーム少年

JAPAN GAME of … 19…

第1回日本ゲーム…

■ 投 票 用 紙 ■

❶グランプリ(2作品)
❷フレッシュ賞(1作品)
❸ビジュアル賞(1作品)
❹サウンド賞(1作品)

※投票用紙は、必ず裏面全面にノリをつけてハガキに貼って下さい。

ノミネート作品

① アーク ザ ラッド SCE 6月30日 PS
② RPGツクール2 アスキー 1月31日 SFC
③ アイドル雀士スーチーパイ Remix ジャレコ 9月29日 SS
④ アクアノートの休日 アートディンク 6月30日 PS
⑤ 悪魔城ドラキュラXX コナミ 7月21日 SFC
⑥ あすか120%マキシマ BURNING Fest. NECアベニュー 7月28日 PC/E
⑦ あすか120%スペシャル BURNING Fest. ファミリーソフト 3月29日 PS
⑧ アローン・イン・ザ・ダーク2 EAV 2月23日 SS
⑨ アンジェリークSpecial 光栄 3月29日 SS
⑩ ヴァンパイア The Night Warriors カプコン 3月29日 PS
⑪ ヴァンパイアハンター-Darkstalkers' Revenge カプコン 2月23日 SS
⑫ Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー) アークシステムワークス 12月29日 PS/SS◆
⑬ ウィザードリィVI禁断の魔筆 アスキー 9月29日 SFC
⑭ ウィザードリィVII~ガーディアの宝珠~ SCE 10月13日 PS
⑮ Winning Post 2 (ウイニングポスト2) 光栄 3月22日 SS
⑯ ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~ セガ 9月29日 SS
⑰ エアーマネジメント'96 光栄 3月22日 PS/SS◆
⑱ エースコンバット ナムコ 6月30日 PS
⑲ A. IV. EVOLUTION GLOBAL アートディンク 11月22日 PS
⑳ SDガンダム GNEXT バンダイ 12月22日 SFC
㉑ SDガンダム ディメンション ウォー バンダイ 12月22日 VB
㉒ X-MEN (エックス・メン) チルドレン オブ ジ アトム カプコン 11月22日 SS
㉓ F-1 Live Information セガ 11月2日 SS
㉔ エメラルドドラゴン メディアワークス 7月28日 SFC
㉕ エルファリアII ハドソン 6月9日 SFC
㉖ おーちゃんのお絵かきロジック サンソフト 9月8日 PS
㉗ ガーディアン ヒーローズ セガ 1月26日 SS
㉘ カオスシード 風水回廊記 タイトー 3月15日 SFC
㉙ 風の伝説ザナドゥII 日本ファルコム 6月30日 PC/E
㉚ 学校であった怖い話 バンプレスト 8月4日 SFC
㉛ Carnage Heart(カルネージ ハート) アートディンク 12月8日 PS
㉜ GUNGRIFFON(ガングリフォン)THE EURASIAN CONFLICT ゲーム アーツ 3月15日 SS
㉝ 完全中継プロ野球グレイテストナイン セガ 5月26日 SS
㉞ ガンナーズヘヴン SCE 4月28日 PS
㉟ ガンバード アトラス 12月15日 SS
㊱ がんばれゴエモンきらきら道中 僕がダンサーになった理由 コナミ 12月22日 SFC
㊲ 機動戦士ガンダム バンダイ 6月23日 PS
㊳ 機動戦士ガンダム バンダイ 12月22日 SS
㊴ 機動戦士ガンダムVer. 2.0 バンダイ 3月29日 PS
㊵ キリーク・ザ・ブラッド2 SME 12月29日 PS
㊶ 銀河お嬢様伝説ユナFX哀しみのセイレーン ハドソン 3月8日 FX
㊷ 銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス ハドソン 6月30日 PC/E
㊸ キング・オブ・ボクシング ビクターエンタテインメント 10月20日 SS
㊹ キングスフィールドII フロム・ソフトウェア 7月21日 PS
㊺ QUOVADIS (クォヴァディス) グラムス 12月21日 SS
㊻ ぐっすんおよよ エクシングエンタテイメント 4月28日 PS
㊼ クラシックロード ビクターエンタテインメント 12月15日 PS
㊽ グラディウス DELUXE PACK コナミ 3月29日 SS
㊾ くるりんPA! スカイ・シンク・システム 7月7日 PS
㊿ クロックタワー ヒューマン 9月14日 SFC
51 クロックワーク ナイト~ペパルーチョの大冒険・下巻~ セガ 7月28日 SS
52 幻想水滸伝 コナミ 12月15日 PS
53 豪血寺一族2~ちょっとだけ最強伝説~ アトラス 10月20日 PS
54 極上パロディウスだ! DELUXE PACK コナミ 5月19日 SS
55 サイドワインダー アスミック 1月26日 PS
56 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK 3月28日 SS
57 3×3EYES~吸精公主~ エクシングエンタテイメント 8月11日 PS
58 The Tower (ザ・タワー) オープンブック 3月1日 SS
59 三國志IV 光栄 9月29日 PS
60 三国志英傑伝 光栄 3月29日 SS
61 J.リーグ エキサイトステージ'95 エポック社 4月28日 SFC
62 Jリーグサッカープライムゴール EX ナムコ 9月29日 PS
63 Jリーグサッカープライムゴール3 ナムコ 8月4日 SFC
64 Jリーグ 実況ウイニングイレブン コナミ 7月21日 PS
65 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! セガ 2月23日 SS
66 実況おしゃべりパロディウス コナミ 12月15日 SFC
67 実況パワフルプロ野球'95開幕版 コナミ 7月14日 PS/7月28日 SS◆
68 実況パワフルプロ野球3 コナミ 2月29日 SFC
69 実況ワールドサッカー2 ファイティングイレブン コナミ 9月22日 SFC
70 シムシティ2000 イマジニア 5月26日 SFC
71 シムシティ2000 セガ 9月29日 SS
72 シャイニング・ウィズダム セガ 8月11日 SS
73 ジャンピングフラッシュ!~アロハ男爵ファンキー大作戦~ SCE 4月28日 PS
74 新世紀エヴァンゲリオン セガ 3月1日 SS
75 新日本プロレスリング闘魂烈伝 トミー 9月29日 PS
76 真・女神転生 デビルサマナー アトラス 12月25日 SS
77 水滸演武~風雲再起~ データイースト 3月22日 SS
78 すーぱーぐっすんおよよ バンプレスト 8月11日 SFC
79 スーパードンキーコングGB 任天堂 7月27日 GB
80 スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー 任天堂 11月21日 SFC
81 す~ぱ~なぞぷよ ルルーのルー バンプレスト 5月26日 SFC
82 スーパーファイヤープロレスリングX ヒューマン 12月22日 SFC
83 スーパーファミスタ5 ナムコ 2月29日 SFC
84 す~ぱ~ぷよぷよ通 コンパイル 12月8日 SFC
85 す~ぱ~ぷよぷよ通リミックス コンパイル 3月8日 SFC
86 スーパーボンバーマン3 ハドソン 4月28日 SFC
87 スーパーマリオRPG 任天堂 3月9日 SFC
88 スーパーマリオ ヨッシーアイランド 任天堂 8月5日 SFC
89 スーパー桃太郎電鉄DX ハドソン 12月8日 SFC
90 スーパーリアル麻雀グラフィティ セタ 11月24日 SS
91 スーパーリアル麻雀 PV セタ 5月26日 SS
92 進め!対戦ぱずるだま コナミ 3月1日 PS
93 ストリートファイターZERO カプコン 12月22日 PS/1月26日 SS◆
94 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム カプコン 8月11日 PS
95 スナッチャー コナミ 2月16日 PS/3月29日 SS◆
96 聖剣伝説3 スクウェア 9月30日 SFC
97 聖獣魔伝ビースト&ブレイド BPS 12月15日 SFC
98 聖夜物語 ハドソン 12月22日 PC/E
99 セガラリー・チャンピオンシップ セガ 12月29日 SS
100 ZERO DIVIDE (ゼロ・ディバイド) ズーム 8月25日 PS
101 ゼロヨンチャンプRR-Z メディアリング 11月25日 SFC
102 戦国サイバー 藤丸地獄変 SCE 10月27日 PS
103 戦闘国家 AIR LAND BATTLE SCE/ソリントンソフトウェア 12月1日 PS
104 卒業IIネオ・ジェネレーション リバーヒルソフト 10月27日 PS
105 ダービースタリオン96 (DERBY STALION '96) アスキー 3月15日 SFC
106 太閤立志伝II 光栄 2月23日 PS
107 第2次スーパーロボット大戦G バンプレスト 6月30日 GB
108 第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト 1月26日 PS
109 タクティクスオウガLet Us Cling Together クエスト 10月6日 SFC
110 ダライアス外伝 タイトー 12月15日 SS
111 超兄貴~究極無敵銀河最強男~ メサイヤ 12月29日 PS
112 チョロQ タカラ 3月22日 PS
113 通天閣 SME 12月29日 PS
114 デア ラングリッサー メサイヤ 6月30日 SFC
115 Dの食卓 ワープ・三栄書房/アクレイムジャパン 4月1日 3DO/7月28日 SS◆
116 Dの食卓 コンプリートグラフィックス アクレイムジャパン 12月1日 PS
117 TIZ TOKYO INSECT ZOO ゼネラル・エンタテイメント 3月29日 PS
118 提督の決断II 光栄 2月23日 SS
119 デイトナUSA セガ 4月1日 SS
120 テイルズ オブ ファンタジア ナムコ 12月15日 SFC
121 テーマパーク EAV 12月15日 SFC/12月22日 SS/12月29日 PS◆
122 デジタルピンボール~ラストグラディエーターズ KAZe 6月23日 SS
123 デストラクション・ダービー SCEI 2月9日 PS
124 出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK コナミ 9月29日 PS/SS◆
125 鉄拳2 ナムコ 3月29日 PS
126 DX人生ゲーム タカラ 12月15日 SS
127 天外魔境ZERO ハドソン 12月22日 SFC
128 天地創造 エニックス 10月20日 SFC
129 天地を喰らうII 赤壁の戦い カプコン 3月22日 PS
130 同級生 NECアベニュー 11月23日 PC/E
131 麻雀同級生Special メイクソフトウェア 3月29日 SS
132 峠KING THE SPIRITS アトラス 11月10日 SS
133 闘神伝2 タカラ 12月29日 PS
134 闘神伝S タカラ/セガ 11月24日 SS
135 土器王紀 バンプレスト 12月22日 PS
136 ときめきメモリアル 伝説の樹の下で コナミ 2月9日 SFC
137 ときめきメモリアル~forever with you~ コナミ 10月13日 PS
138 ドラゴンクエストVI 幻の大地 エニックス 12月9日 SFC
139 ドラゴンフォース セガ 3月29日 SS
140 ドラゴンボールZ 真武闘伝 バンダイ 11月17日 SS
141 ドラゴンボールZ Ultimate Battle22 (アルティメットバトル22) バンダイ 7月28日 PS
142 ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION バンダイ 3月29日 SFC
143 トワイライトシンドローム~探索編~ ヒューマン 3月1日 PS
144 ナムコミュージアムVOL. 2 ナムコ 2月9日 PS
145 ナムコミュージアムVOL. 1 ナムコ 11月22日 PS
146 信長の野望・天翔記 光栄 3月29日 PS
147 信長の野望・覇王伝 光栄 9月15日 PS
148 バーチャコップ セガ 11月24日 SS
149 バーチャファイター2 セガ 12月1日 SS
150 バーチャファイターRemix (リミックス) セガ 7月14日 SS
151 バーチャルボーイ ワリオランド アワゾンの秘宝 任天堂 12月1日 VB
152 バーチャレーシングセガサターン タイムワーナーインタラクティブ 12月22日 SS
153 ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック SCE 9月29日 PS

* 表組はノミネート番号、作品名、メーカー名、発売日、機種名の順に表記してあります。
* ◆マークの同一タイトル作品は機種などが違っても、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がない限り、原則として一つの作品として扱わせていただきます。
* SFC=スーパーファミコン、PS=プレイステーション、SS=セガサターン、VB=バーチャルボーイ、GB=ゲームボーイ、PC/E=PCエンジン、FX=PC-FX

あなたが選ぶ！ゲーム1番人気っ!!

ゲーム専門雑誌17誌連合企画



『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌17誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に強く反映させるために制定されました。グランプリを始めとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要項をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で1000名様に「Japan Game of the Year オリジナル・テレホンカード」を差し上げます。

実施要項

『Japan Game of the Year'96』は、家庭用ゲーム・ソフトウェアの質的向上と社会的地位の向上を促し、業界の健全な育成と発展促進を目的としています。

※家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

賞

グランプリ 1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状
準グランプリ 1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

特別賞3賞

フレッシュ賞 1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状
ビジュアル賞 1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状
サウンド賞 1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

投票方法

官製ハガキに左上の投票用紙を切り取って必ずノリで貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記。ノミネート作品の中から
❶ 何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として２作品
❷ 新鮮だった作品をフレッシュ賞として１作品
❸ 画面がきれいだった、リアルだったという作品をビジュアル賞として１作品
❹ 効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として１作品
を選び作品番号を記入し投函してください。
注）・フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ノミネート作品

1995年４月１日から1996年３月31日までに日本国内で発売された家庭用ゲーム・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計204タイトルをノミネート作品としています。

投票期間

1996年７月31日締め切り（当日消印有効）

選考方法

読者投票による各作品の投票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

発表

1996年９月６日以降発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

あて先

〒104-91 東京都京橋郵便局私書箱73号 『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

テレホンカードのデザインは実物と多少異なります。

154 バイオ ハザード カプコン 3月22日 PS
155 バウンティ・ソード パイオニアLDC 9月8日 SFC
156 幕末降臨伝ONI バンプレスト 2月2日 SFC
157 パズルボブル2 タイトー 3月29日 PS
158 バトルタイクーン ライトスタッフ 5月19日 SFC
159 バトルロボット烈伝 バンプレスト 9月1日 SFC
160 パネルでポン 任天堂 10月27日 SFC
161 バハムート ラグーン スクウェア 2月9日 SFC
162 パペット ズー ピロミィ ヒューマン 2月16日 PS
163 パンツァードラグーン ツヴァイ セガ 3月22日 SS
164 ビクトリーゴール'96 セガ 3月29日 SS
165 ビヨンド ザ ビヨンド 遥かなるカナーンへ SCE 11月3日 PS
166 ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96 ヒューマン 3月15日 PS
167 フィロソマ SCE 7月28日 PS
168 不思議のダンジョン2 風来のシレン チュンソフト 12月1日 SFC
169 ぷよぷよ通（2） コンパイル 10月27日 SS
170 プリンセスメーカー2 マイクロキャビン 10月27日 SS
171 ブルー・シカゴ・ブルース リバーヒルソフト 9月22日 SS
172 フロントミッションシリーズ ガンハザード スクウェア 2月23日 SFC
173 ホーンドアウル SCE 12月29日 PS
174 BOXER'S ROAD（ボクサーズ・ロード） NEW 9月8日 PS
175 ポケットモンスター 任天堂 2月27日 GB
176 星のカービィ スーパーデラックス 任天堂 3月21日 SFC
177 ポリスノーツ コナミ 9月29日 3DO/1月19日 PS
178 マジカルドロップ データイースト 10月20日 SFC
179 魔法騎士レイアース セガ 8月25日 SS
180 魔装機神 スーパーロボット大戦外伝 バンプレスト 3月22日 SFC
181 魔法陣グルグル エニックス 4月21日 SFC
182 マリオズテニス 任天堂 7月21日 VB
183 マリオのスーパーピクロス 任天堂 9月14日 SFC
184 ミスティックアーク エニックス 7月14日 SFC
185 メタルジャケット SOLAN（ポニーキャニオン） 9月22日 PS
186 メタルマックスリターンズ データイースト 9月29日 SFC
187 メルティランサー 銀河少女警察2086 イマジニア 3月22日 PS
188 厄 友情談疑 アイディアファクトリー 1月13日 PS
189 夜光虫 アテナ 6月16日 SFC
190 ゆみみみっくすREMIX ゲームアーツ 7月28日 SS
191 リグロードサーガ セガ 7月21日 SS
192 リッジレーサーレボリューション ナムコ 12月3日 PS
193 リトルマスター～虹色の魔石～ 徳間書店インターメディア 6月30日 SFC
194 レイヤーセクション タイトー 9月14日 SS
195 レディストーカー～過去からの挑戦～ タイトー 4月1日 SFC
196 ロードス島戦記 角川書店 12月22日 SFC
197 ロードラッシュ EAV 3月22日 PS
198 ロックマンX3 カプコン 12月1日 SFC
199 ロマンシング サ・ガ3 スクウェア 11月11日 SFC
200 ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～ セガ 9月22日 SS
201 ワールドアドバンスド大戦略～作戦ファイル～ セガ 3月15日 SS
202 ワールドサッカーウイニングイレブン コナミ 3月15日 PS
203 ワイプアウト SCEI 3月22日 PS
204 湾岸デッドヒート パック・イン・ビデオ 12月15日 SS

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

ザ・ディーパー

Part1 5本 & Part2 9本

Part1 第1部

気づかないかもしれないが、このコーナーでは発売されるすべてのソフトをレビューしている(発売されないものもたまにあるけど)。スケジュールを見るとクラクラするこの頃。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。評価はややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

がんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。「ビヨビヨ」などを担当。

ドワーフ西谷
某K社(PS誌ではない)でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

F.BROS◆C
某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなす。

入道先生
入道の名をほしいままに、頭まで丸めて気合いを入れる兄貴編集者。入道先生と呼ぶと目元がほころぶ。

まつながあやこ
兄弟誌「電撃王」でもおなじみ、ゲーム大好きイラストレイター。グラフィックを見る目はシビア。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

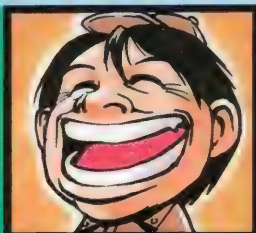
MASTERS 新・遙かなるオーガスタ

■ソフトバンク■SPG
■7月12日■¥5,800



Windowsでも発売された3Dポリゴンゴルフゲームの名作がPSで登場。格段に処理スピードUP。

岩崎啓真



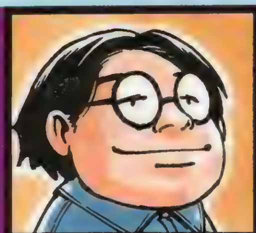
ゲームを愛するクリエイター

ちょっとした理由があってゲームを作るのを2年ばかり止めていたんですが、最近、現役復帰してしまいました。さて復帰したゲーム業界はどうだったかというと…これが強烈に楽しい。やっぱり僕は作る人なんだなあ、と思ってしまいました。作るのは面白すぎるぜ。

速度・グラフィックともに非常にすばらしいデキ。ゴルフゲームの最高峰…と謳われるだけのことはあると思う。ただまずゴルフが好きでなければ、あまり面白くないと思うだろうし、加えてコースそのものが極めて難しいので、そういう意味では一般性に欠けると思うので、ちょっとオススメできない。というわけで、この得点でもオススメはつけていません。ゴルフが好きな人はためらいもなく絶対の買いでしょう。

85

ウォルフ中村



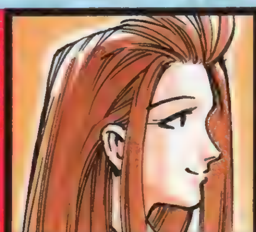
格闘・SPGの好きなベテラン

ワープロやFAX送信、パソコン通信などができる「モバイルギア」というコンピュータを買った。サイズが小さくて、電池で動くので気軽に持ち運べるのだ。これ、編集部では密かなブームになっていて、私が3人目の購入者だったりする。こりゃ、ちゃんと名前を書いとかないとまずいな(笑)。

パソコン版の1作目からドハマりしていたシリーズなので楽しみにしていたが、期待どおりのデキだった。初級者はもちろん、ボールの落とし場所をピンポイントで狙える上級者も存分に楽しめる。1人で回る場合、1ラウンド25分程度ですむのもうれしい。点数が90点止まりなのは、微調整が難しかったり、グリーン上の表現に納得しにくい部分(カップやワイヤーフレーム表示は細かいが、誤差が結構ある)等があったため。

90

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

まわりの人間が、次々に携帯電話を購入。ポケベルあるし、いらないよ…なんて言ってたけど、結局は衝動買い(笑)。うれしくて電話かけまくり、ウン万円も支払うハメに…。そんな私を見て、知り合いが一言。「長ーいローン組んで、高い買い物したんだねぇ」。ああ、後悔先に立たず。シクシク。

風向きや風速、コースの傾斜、自分のクセなどをすべて考慮に入れて緻密に計算していかないと、ボールがとんでもない方向に飛んでいくシビアなゲーム。コース上に川が流れていたり、バンカーと池の真ん中に挟まれた所に小さなグリーンがあったりと、意地悪なコースも多いからさらに厄介。おまけにCOMのショットが妙に正確で、ワンオン、チップイン当たり前。手ごたえはバッチシなので、腕に自信がある人はどうぞ。

70

Part2代表 城イドム



それぞれのスペシャリストたち

今月は私、城イドムがご挨拶。この欄は、紹介&攻略記事を担当した"そのゲームのスペシャリスト"が登場するだけに、上の3人よりも「そのゲームが好き」「深いところまで知り尽くしている」という場合が多い。その辺りの影響も頭に入れて読んでもらえると、より参考にしやすくなると思うぞ。

〈レビュアー　入道先生〉
ホッとする。それがまず第一印象。やっぱりゴルフゲームの最強タイトルはこのシリーズなんだなということを、今さらながら実感させられました。一言でまとめてしまえば「理詰めのゴルフ」ですから(特にこのPS版は、スイングのタイミングが簡単につかめる)、コントローラさばきに自信がないという方やゴルフゲームビギナーでも、気楽に楽しめると思います。大好き……。

90

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ポポロクロイス物語

■SCE■RPG
■7月12日■¥5,800



SCEが放つ、アニメをふんだんに駆使したRPG大作。ストーリーのボリュームもたっぷり。

グラフィックは非常に力が入っていて見るに値する。だが音の使い方がヘタ。そして何より「ドアを開ける」、「人と話す」といった基本的な操作がやりづらいのは問題だ。またオートは後半事実上役に立たなくなる。ゲームは初期の数時間は目的がはっきりせず非常に曖昧な展開をするが、２章の最初を過ぎたあたりからぐっとゲームとしては面白くなるので、そこまで我慢できれば楽しめる。あと一歩といったところ。

70

斜め見下ろし視点は新鮮だが、ちょっと遊びにくい（移動が面倒、人と会話するときの位置合わせが大変、戦闘時に障害物の陰などの移動不可な場所がわかりづらい、画面に表示されるマップサイズが小さいため全体像がわかりづらい等）。移動中もエリアが変わるたびにすぐＣＤを読みにいくし。ただ読む時間自体は短いので、特につらくわなかった（エンカウント率も低めに感じたし）。アイテム管理は、少し面倒。

75

ファンタジー色が強くて、おとぎ話の主人公になって冒険しているような感覚が楽しめる。途中のアニメーションの画質がとても鮮明なのも好印象。でも誰かのそばでボタンを押すと、自動的に会話が始まってしまうシステムは不便。人が集まっている場所では、同じ人と何回も話すハメになって思わずイライラ。またエンカウント率が高く、いきなり強敵がウヨウヨ出現したりするのも×。もう少し練り込んであれば…。

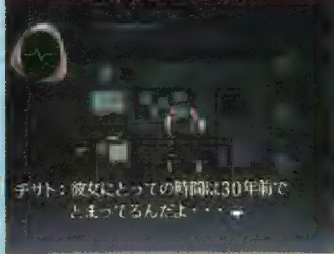
70

〈レビュアー　ドワーフ西谷〉
典型的なストーリー主導型ＲＰＧ。セリフやイベント、キャラクターの演技など個個のパーツが実に丁寧に作り込まれていて好感が持てる。メルヘン＆コミカルな作品の色は好みが分かれるところではあるし、メッセージの配置や操作系などには気になる点もあるが、いずれも許容範囲内。安心してプレイできるという点ではまさに正統派のゲームに仕上がっていると言えるだろう。

70

トワイライトシンドローム 究明編

■ヒューマン■AVG
■7月19日■¥5,800



３人の女子高生が登場するホラータッチのＡＶＧの第２弾。より濃密なお話が楽しめる。

ストーリー展開はちょっと古くさいけれど、なかなかいいと思う。だが、あまりに演出が雑。特に驚かせるようなシーンでキャラクターの演技がないのはかなり情けない。それに加えてグラフィックがイマイチ。これでは納得がいかない。２作１組のゲームだが、前作をやっていない人のための、あらすじがついていて、ストーリーを把握できるのは非常に良い。あと「入れる場所」がわかりづらいのが難点。惜しい。

60

片手でプレイできる点がうれしい。とはいえ、メッセージの表示速度や、メッセージを送るためのボタン入力タイミングに難があるため、どうしてもストレスはたまってしまうのだが。移動シーンでの操作感もイマイチよろしくない。移動可能な場所が絵的にわかりづらかったり、うまく操作できなかったり、突然「見ているだけモード」（勝手にキャラが動いてストーリーが進んでしまう）に突入してしまったりするからだ。

60

アドベンチャーというよりは、選択肢が少ないサウンドノベル的なゲーム。ストーリー自体は、幽霊ネタのため悲しくて暗い気分にさせるものが多い。私は前作をプレイしてないから、前作のあらすじを読んでから始めたんだけど、細かい部分までのフォローがなく、ちょっと不親切に感じた。調べたい方向を向かない、障害物がわかりづらいなど難点多し。適当にプレイしてもベストエンディングを見れちゃうのも…ウーン。

60

〈レビュアー　城イドム〉
抜群のシチュエーション、背筋の寒くなるグラフィックと音などは文句なし。〝怖いゲーム〟としてはこれ以上の作品はないと思う。ただ、一回遊ぶだけならばまったく問題ないけれど、ベストなルート選択をめざして繰り返しプレイすると、かなり退屈な展開になってしまうのは否定できない。前作よりボリュームアップしたとは言え、シナリオももう少しほしかったけど（贅沢?）。

70

STRIKERS 1945

■アトラス■STG
■7月19日■¥5,800



アーケードでも人気の高いＳＴＧがＰＳに移植。各種難易度設定も可能だ。

移植度は抜群。ゲームバランスは一番簡単なモードでもかなりの難易度だが、コンティニューが無制限なので十分に楽しめると思う。最近のシューティングの中でもなかなかの良作だと思うので、ぜひプレイしてみてほしい。ただ、シューティングゲームというのは、結局もはやマイナージャンルで、どうしてもクリアできない人もいるので誰にでもオススメできるわけではないのが残念。ぜひプレイしてくれ！

85

操作感は良好。２Ｐ同時プレイ時に弾が大量に出てくると処理落ちすることもあるが、ふだんはまったく気にならない。画面表示モードが３種類用意してある、難易度が複数用意されている、連射ボタンがついているといった点も好感が持てる。難易度的に「ヘタの横好きレベル」の私には合わない気がしたけどね（それでも、２Ｐ乱入によるコンティニューを利用することで、ノーマルランクを１周することはできたけど）。

90

硬派な世界設定ゆえのシブいグラフィックがとても新鮮に感じられた。ボスもかなりメカメカしているものから、ハニワ型、甲殻類（カニ？）型のような笑えるものまで多種多彩。ノーマルレベルで始めると、最終ステージくらいまではわりと楽勝。でも、ラスボスがメチャメチャ強い（私はクレジット50は軽く越えた）。ハードモードだとＳＴＧ上級者でもツラいかも。初心者は最低レベルからスタートすればＯＫだよ。

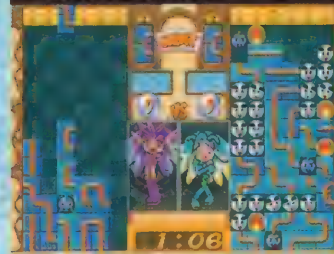
80

〈レビュアー　城イドム〉
もとのゲームもいいデキだけれど、その面白さをみごとに再現。合格と言っていいだろう。３種類用意された画面表示モード、ＳＴＧが苦手な人から超の付くマニアまで満足できる幅広い難易度設定など、内容の充実度も２重マル。ＳＴＧが好きなら絶対に遊んでほしい作品。ただ、敵弾の迫り方などにクセがあるので、知らない人は自分に合うかゲーセンで試してみるといいだろう。

80

新型くるりんＰＡ！

■スカイ・シンク・システム■PZG
■7月26日■¥5,800



前作が、好評だったＰＺＧが、各所改良を加えられて登場。前作以上に連鎖のスリルが楽しめる。

前作ではゲームバランスが問題だったが、今度はずいぶん改善され、コンピュータ相手でも最低レベルなら十分に勝負になる。また、キャラのグラフィックやバランスも随分改善され、楽しめるゲームになった。ルールが把握しづらい部分はまだ残っているが、プレイをすれば十分にわかる範疇だ。落ち物パズルが好きか、前作が気に入った人には絶対にススメられる。１,000円の値段アップはしかたのないところでしょう。

80

ルールが大きく変わったワケではないのに別のゲームのように感じた。新しい攻撃方法や相殺、火種を残せるといった新要素は確かにあるが、それ以上に激変した操作感がそういう印象を与えているのだろう。同時に難易度もかなりアップしている。前作で使い慣れているはずのガブリエルを使ってクリアするのに、どれだけコンティニューしたことか…。もっとも、クセはあるが「それなりに楽しめる落ち物パズル」ではある。

60

前作同様キャラによって色々な攻撃方法があり、導火線をつないで着火していくというわかりやすくて独特のルールが楽しめる。しかーし、前作の内容とあんまり変わってないと思ったのは私だけじゃないハズ。プラクティスモードが加わって、キャラが数名変わっている…それだけじゃ納得がいきません。これでなんで前作より１,000円も値段が高くなってるのって言いたいくらい。まあ、相変わらず対戦は楽しいんだけどね。

60

〈レビュアー　ＴＡＣ☆〉
前作はけっこうやり込んだので、期待してました。でも、システムはいいのに、バランスや操作性といった重要な部分で少々納得のいかないところが目についたんで、この点になってしまいました。火種の出現頻度が低いため、先に攻撃されてしまったあとのリカバーがしづらいなど、自分よりうまい相手にはまず勝てない感じ。落ちモノ好きのヒトなら、やっておいて損はないが。

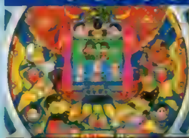
55

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

SANKYO FEVER ダウンタウン劇場



■ティー・イー・エヌ研究所
■TBL
■7月5日
■¥5,800

「フィーバーダウンタウン」シリーズを3タイトル収録した実機シミュレーション

ドワーフ西谷

パチンコファンにはお馴染みのデジパチ機「ダウンタウン物語」の各バージョンを取り上げた実機シミュレータ。さすがにスロット部分のCGアニメに関しては、ほぼ完全に再現されていると言っていいだろう。ただし、いくら台の再現性が高くてもゲームにはなっていないので点数はパス。さらに、現在では「ダウンタウン劇場」自体、人気のピークを過ぎているため、実用性の面でも有効度はいま一つと言わざるを得ない。

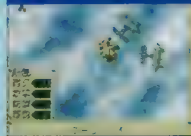
?

オヤジ西岡

そんななあ、「F・ダウンタウン」ばっかり3台集められても…。「劇場」以外の2台は未発表台らしいけど、基本的にそんなに変わらないし。これで値段が安いのならそれなりにお得な感じがするけど、5,800円でしょ。高いっす。ゲームのデキはね、そりゃあ数多くの実機SLGを手がけてきたTEN研究所だから、いいんですよ。データだって非常に細かく見ることができる。だけどねえ…。割高感が否めないんです、僕。

40

GOTHA Ⅱ・天空の騎士



■光栄
■SLG
■7月12日
■¥6,800

陣形が勝敗を左右する戦術SLG。艦艇の武装にもこだわっている。

がんの字

雰囲気は悪くないが、ちょっとゲームが淡々とし過ぎている。戦闘にメリハリがないというか、おんなじ作業をただ黙々と繰り返している感じで刺激が薄いのだ。ゲームが持つもとの雰囲気を大事にしたかったのはわかるんだけど、派手めの演出が少ないゲーム展開はプレイしていてかなり苦痛。戦略SLGというよりも、感覚としては無言で将棋をうっているノリに近いものがあった。以外と底が浅い部分が気になった。

45

ウキキ松崎

SSで発売されていたモノの移植版。基本的に、ムービーがキレイな点を除けば、ほぼ同じデキだ。ゲーム内容はストーリーにそってクリアしていくSLG。ただ、戦闘がシンプルなのはいいが、難易度がちょっと高く感じられた（私には）。そのため、世界設定やデモムービーはかなり高レベルなのに、肝心のゲーム部分に魅力を感じられなかった。コツさえつかめば戦闘は、かなりサクサク進めるが、それまでがちょっと…。

55

スタジオP



■アジェンダ
■ETC
■8月予定
■¥5,800

さまざまなツールでお絵描きが楽しめる。オマケゲームも充実

まつながあやこ

とにかくこのゲームをやるにあたって必須アイテムというべき物はマウスでしょう！　これさえあれば百人力！　今まであんなに重たかった操作が、ちょいちょいってなもんで快適にゲームもCGも楽しめたぞ。で、ペイントツールの使い心地は…自分で3Dのキャラクターを作れないのが残念だったけど、機能はなかなか充実していて結構良かったよ。しかもパズルはかわいい絵のくせに、にょろにょろ動いて手強いぞ。

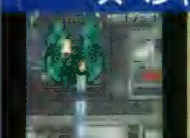
80

「ま」のアッキー

このソフトのメインとなっているグラフィックとサウンドのツールをまともに使いこなせなかったので、点数はあえてつけませんでした。ただ、どちらのツールも作るだけで、それを他のことに利用できない（たとえばそれでゲームを作るとか）のは惜しい気がする。それとオマケのミニゲームのほうだが、これがなかなか楽しい。特に雑巾しぼりゲーム（ネジコン専用）と壺作成がオススメ。どちらもけっこうハマれます。

?

ソニックウイング スペシャル



■メディアクエスト
■STG
■7月19日
■¥5,800

アーケードで人気のSTG。キャラの選択などで進行ルートが変化したりする。

ジュピター嶽平

これまでのシリーズがごちゃ混ぜになってステージが構成されているので、新たな気持ちでプレイできる点はいい。クリアする度に選択できる機体が増えるってのもいい感じだ。2人同時プレイ時のステージクリアメッセージもおもしろいしね。ただ、これはシリーズ通してのシステムで気になる点なんだけど、武器の最強状態が長持ちしないってのはどうも気分的によくないな。STGとしては、普通には楽しめるデキだ。

70

TAC★

STGとしてのデキは、中の上ぐらい。アーケードのときから気になってるんだけど、パワーアップの最強段階が一定時間しか使えないシステムは、撃ちまくる楽しさを半減させてると思うのですよ。でも、キャラや途中の選択でルートが変化したり、クリアすると使える機体が増えたりして、何度も遊べるのはよい。2Pの相手がいて、気楽にSTGをやりたい人にはオススメ。キャラや自機のドット絵はちとシオシオだ。

65

THE OPEN GOLF History of Turnberry



■バンプレスト
■SPG
■7月19日
■¥5,800

名門ゴルフコースを忠実に再現したゴルフゲーム。本格指向だ。

ウォルフ中村

操作性はある程度考えられているものの、まだ物足りない。ホールの空撮やリプレイを表示させない設定くらいはほしかった。操作感は問題なし。ミスショットの設定をオフにすれば、少し練習するだけでアンダーパーで回れるようにもなる。1ホールごとにCDを読みに行くし、最低でも2人で回ることになる関係で、1ラウンドするのに意外と時間がかかる点は気になった…。ちなみに2人組で40分、3人組で1時間程度。

80

入道先生

「燃える」要素はあります。タイトルにもある通り、ターンベリーをラウンドできるということだけでも、かなり燃えます。おまけに、過去の名勝負に自分が参加できるとなれば、ゴルフそのもののファンならば、それだけでもOKでしょう。ただ、ゲームとしてみるとどうかなという部分が、ちょっと目につきます。特になんとなく曖昧な操作性には疑問を覚えました。ゴルフ特有の緻密な戦略性が楽しめないのは、残念です。

70

リトルビッグ アドベンチャー



■EAV
■AVG
■7月19日
■¥5,800

ほのぼのタッチのアメリカンテーストのAVG。ストーリーはコミカルタッチ。

まつながあやこ

自分の足でまったく最初から情報を集めなきゃならない、時間と頭を使うのでちょっとつらいけど、面白いんだなこれが。日本のゲームにありがちな、ただ闇雲に情報を垂れ流すゲームに比べると、情報不足のためなかなか先に進めず、イライラしてしまうところが、洋物のソフトならではの不親切さ大爆発な感じですが、ストーリーは面白いし、ゲームシステムもとても良い。なのに、すべてにおいて反応が遅すぎなのが残念。

85

「ま」のアッキー

まず一番気になったのが操作性。キャラの動きが重いうえに、建物などの障害物に引っかかりやすくて、なかなか思うように動かせずにイライラしてしまった。あと次に何をしていいのかという目的がいまいちわかりづらいのも気になった。ほのぼのとした雰囲気のゲームなので、そのあたりをもう少し親切にするともっと楽しめるものになったと思うのだが。それにしてもハメに近い攻撃をしてくる敵にはまいったなぁ～。

50

アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996



■アートディンク
■SLG
■7月19日
■¥5,800

おなじみ「アクアノート」がさまざまな改良を加えられて登場

TAC★

完全な新作じゃないんで、ちょっと点数は低めになってますが、前作を持ってない人には絶対オススメ。久しぶりにやったら、やっぱり気持ちがよかったです。潜水艇が自動的にランダム航行してくれる自動航行モードの追加など、環境ソフトとしての性能も上がっているので、これからの季節にもう一回プレイしたいなら、前作を持っていても買う価値はあるかも。ただ、それだけにデータの互換性はほしかった。

60

がんの字

前作を飽きるほどやり込んでいたのに、改めて遊んでみるとやっぱり面白い。これから初めてプレイする人にはもっとだろう。新しく追加された「自動航行システム」は、海流に流されるままボーッと深海を眺めていたい、と言う方には非常に便利な機能。欲を言えば、もっと正確に地形が記されていて、航行中にも自由に見られるマップが欲しかった。内容的に前作と変わってないのでこの点数だが、初めての人なら＋15点。

70

学校であった怖い話S



■バンプレスト
■AVG
■7月19日
■¥5,800

SFCで発売された実写取り込みのテキストアドベンチャーが新シナリオでパワーアップ

ジュピター藤平

ストーリーは多彩だし、怖いものはホントに怖いので楽しめるが、中には矛盾だらけだったり、てんでギャグみたいだったりと、当たりはずれが激しすぎるのは難。最初に変な話を聞いちゃうと、プレイ続けたくなくなっちゃうしね。あまり力まず、気楽にプレイするのがいいと思う。それならホントに怖い話を聞いたときに、より楽しめるしね。時折、場面にそぐわないBGMが流れるが、これは致命的な欠点といえるな。

70

「ま」のアッキー

グラフィックが実写のテキストAVGで、タイトルからわかるようにホラーものなのだが、ハッキリ言って怖くない。学校であった怖い話という割には、話の内容が非現実的すぎるような気がする（特に最後の宇宙人ネタ）。確かに選択によってストーリーが変わるとはいっても、あれでは納得できない。それにサウンドやビジュアルで、もっと怖さを演出してほしかった。純粋にホラーを楽しもうと思わなければそこそこかな。

45

ショックウェーブ



■EAV
■STG
■7月26日
■¥5,800

3DOでも発売されたSTGが、ムービー部分など格段に進歩してPS化

ドワーフ西谷

3DO版に比べると、ムービー部分のクオリティが格段にアップしている点は素直に評価したい。これだけでも見る価値がある…のだが、肝心のゲーム部分に進歩の跡が見られないのが残念至極。操作系や表示法などの各種システムは、地味ながら納得のいくデキだが、この単調さ＆達成感の薄さは大問題。これではせっかくのムービーもさっぱり盛り上がらない。もっとシビアなバランス調整がなされていれば、あるいは…。

40

ウキキ松崎

デモシーンの実写映像は、まるでSF映画のようなデキ。もともと海外ゲームの移植らしいが、セリフは日本語に吹き替えてあるので大丈夫。個人的にはセリフは英語で日本語の字幕が表示されたほうが、より映画っぽくて良かったかな。で、本来のゲーム部分はSTG。ただ敵の種類が少なく、スピードも遅いので、すぐ飽きてしまった。まぁ、難易度はそんなに高くないので、プレイヤーを選ばないという点はいいね。

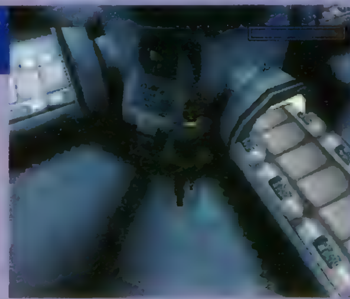
60

次回注目のレビュータイトルは？

今号でもたくさんのソフトのレビューをお届けしたけれど、次号でも楽しい新作ソフトが目白押しなのだ。前人気はそれほど高くないけれど、ちょっと注目を集めそうな作品を2タイトルほど先取り紹介しよう。

Over Blood

ポリゴンで作られた3Dフィールドを舞台にした映画的な演出がウリのAVG。シカケなどの謎解き要素は難しめなので、やり応えは十分。プレイヤーは、パーティ内のどのキャラでゲームを進めるのか随時切り換えることができる。この選択が攻略の重要な鍵を握っているのが、最大の特徴。



▲謎めいたストーリーがイカすAVGなのだ。

アイルトン・セナ カート・デュアル

タイムアタックや通信対戦よりは、セナとの一騎打ち（対COM）がメインのRCG。カーブが多く、ミス時の減速も著しいため、ゲームバランスは上級者向け。セナのデータベースも収録されているし、カートの免許を取るまでの流れも一通り勉強できるので、これらの資料的な価値も見逃せないぞ。



▲カートのRCGながら、スピード感は十分。

今回のレビュアー総評

なんだかしらないけど、次の号が発売される頃には、巷ではもう夏休みだという噂です。でも、信じてはいません。信じるもんですかと、レビュアーの人たちがうわごとのように言っていました。

発売日が延びて、いまかいまかとやきもきしていた人も多いと思うけど、SCEの大作RPG『ポポロクロイス物語』がついに発売されました。レビュアーたちの評価もさまざまで、「グラフィックがキレイ」「キャラがかわいい」「楽しげな雰囲気に仕上がっている」というプラス評価も多かった反面、「操作性などの基本的な部分が気になった」というマイナス意見もありました。レビュアーたちの意見をまとめると「せっかく楽しいゲームなのに快適にプレイできる操作環境が十分に整っていないのでは」というのが共通していました。ただ、それでもPSで発売されたRPGの中では、明らかにレベルが高いのでプレイしておいて損はないと思います。つぎに、今回もっともレビュアーの点数が高かった『STRIKERS 1945』はSTGということでユーザー層は限定されるかもしれませんが、アーケードのファン、STGのファンなら文句なくオススメできる1本です。また、『MASTERS～』、『THE OPEN～』の2本のゴルフゲームは、どちらもゴルフゲームファンにはオススメできる内容。とくに前者は、定番のゴルフゲームのシリーズ中でも決定版ともいえるほど、快適なプレイが楽しめそうです。

岩崎啓真

「オススメ」はつけていないが『遥かなるオーガスタ』と『ストライカーズ1945』はほぼオススメのデキ。どちらもジャンルその物を嫌いな人がいるので、オススメをしていないだけである。次に『新型くるりんPA！』は正当な進化なので前作が好きな人は買っても損をしないのは断言できる。問題は『ポポロクロイス』。僕は操作性を重視するので、絶対にオススメはしないが80％は楽しめる内容なのでRPGが好きな人は買っても損はしないだろうと思う。

なんでもゆうこ

シューティング好きなら『STRIKERS』は買いのデキ。Part1のほうでは書かなかったけれど、昔の戦闘機のグラフィックや戦闘能力、戦争中にどんな活躍をしたかなどを知ることができて、かなりマニアック。戦闘機が飛んでいる所を再現してくれたら、もっとリアリティが出たんだろうなあ。ファンタジックなRPGに目がなくて、コツコツとレベルを上げるのが大好きなキミは『ポポロ』をプレイしてみて。キャラがとってもキュートなのです。

ウォルフ中村

『1945』はプレイヤーのことをよく考えて作ってある。私はアーケード版をやっていないので移植度については語れないが、STGとしてもよくできているように感じた。『ポポロ』はよくも悪くも「佳作止まり」な印象。操作性などで引っかかりを感じつつもクリアまでの25時間半、そこそこ楽しめた。『オーガスタ』はゴルフゲームの最高峰。また、『ジ・オープン』も悪くない。用意されている3大会とも簡単に優勝できたのには拍子抜けしちゃったけどね（笑）。

Part2代表 城イドム

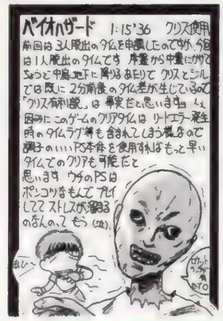
STGファンとしては、やっぱり『STRIKERS』をオススメしたい。STGが苦手な人への心使いをしつつ、マニアでもやり込みたくなる要素を盛り込んであるのには感心させられた。『ポポロ』は操作性などに惜しいところはあるけれど、工夫もいっぱいのRPGなので、RPG好きなら一度は楽しんでもらいたい作品。あと、個人的には『トワイライト～』も気に入っているのだけれど、全シナリオでハッピーエンドを迎えるのには根気が必要だからね～。

PSビックリ新記録

PlayStation's Surprising New Records

"100分の1秒に命を懸ける人大募集"
すべては、この言葉に始まった…

読者から記録を募集するコーナーは、創刊2号から上記の言葉のもとにスタートした。それから約１年半という歴史の中で、数え切れないほどの超絶記録が叩き出されてきた。今号では、過去に発表された主な記録を、興味深いエピソードも交えながら大紹介することにしよう。



◀「バイオハザード」で再び超絶記録を申請してくれた破落戸氏（神奈川県）。こういうイラスト入りのおハガキも大歓迎なのだ。

強者たちの残した輝かしい伝説を一挙大公開!!

偉大なる勝者たちの足あと

● 「リッジレーサー」～T.T.トータルタイム／車種は＃13以外自由～
安福久晶（京都府）2'29"196（＃12／MT／ネジコン有）

● 「リッジレボ」～上級T.T.トータルタイム／車種は＃0，＃13以外自由～
新明幸治（神奈川県）3'02"771（#12／MT／ネジコン有）

● 『モータートゥーン』～TOON ISLANDタイムアタック／全キャラ共通～
ＡＪＡ（長崎県）1'40"145（ラプター／ネジコン有）

● 「鉄拳」～タイムアタック／２Ｒ／隠しキャラ不可／２Ｐ乱入禁止～
高橋誠（埼玉県）1'12"05（ロウ使用）

● 『鉄拳』～タイムアタック／２Ｒ／隠しキャラＯＫ／２Ｐ乱入禁止～
ＺＡＮ－ＴＧ♥（大阪府）1'05"33（三島平八使用）

● 「闘神伝２」～クリアタイム／レベル４／２Ｒ／２Ｐ乱入禁止／裏技無～
小原佳巳（東京都）2'48"63（エリス使用）

● 「闘神伝２」～クリアタイム／レベル４／２Ｒ／２Ｐ乱入禁止／裏技有～
平塚秀幸（京都府）1'31"15（ショウ使用）

● 「ZERO DIVIDE」～ノーマル／２Ｒ／クリアタイム／隠しキャラ無～
御神苗哲哉（北海道）1'41"86（ＮＥＲＥＩＤ使用）

● 「ZERO DIVIDE」～ノーマル／２Ｒ／クリアタイム／隠しキャラ可～
秋元慶太（神奈川県）1'11"60（ＸＴＡＬ使用）

● 「ストＺＥＲＯ」～クリアスコア／２Ｐ乱入禁止／コンティニュー禁止～
某ＨＳ店員（宮城県）3,342,900点（ソドム使用）

● 「ストリートファイターリアルバトル」～格闘家指数～
秋元慶太（神奈川県）6,612（リュウ使用）

● 「ジャンピンクフラッシュ!」～ワールド１の全３ステージのタイム合計～
のぶ（福岡県）59"666（STAGE1-24"283　STAGE2-19"850　STAGE3-15"533）

● 「雷電プロジェクト」～ノーマルモード（１周内限定）スコア～
前田伸明（京都府）4,021,180点（ALLクリア／１Ｐ側使用）

● 「出たツイヤッホー」～出たな!スコア／ＳＰＥＣＩＡＬ～
川村直裕（東京都）13,016,220（タメばくだん使用）

● 「ときめきメモリアル」～ツインビータイムアタック～
えいさあ（東京都）1'24"93（連射機能使用）

● 「ときめきメモリアル」～スターダストシンフォニー～
戸祭高道氏（茨城県）9,999,999点

● 『通天閣』～ハイスコア／キャラ自由～
ＴＮＤ・ＲＸ（宮城県）2,113,600点（ALLクリア／クラバー使用）

● 『ZERO DIVIDE』～ファランクス・スコア～
迫竜矢（京都府）50,725,720点（19周－３面まで）

左の一覧表は、このコーナーに届いた主なトップ記録をまとめたものだ（ルールの細かいところで、募集時とは異なるものもあるので注意）。ここでは募集が終了してから届いたハガキも含めているので、初公開の記録もいくつか混じっているぞ。それらの中には、メモリーカードなどの証拠確認を行っていない記録も含まれているので、よろしくね（電話による記載内容の確認は行いました）。

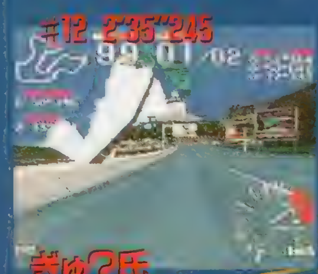
伝説１　ライバル意識が新記録を作る

記録を狙ってプレイする時に誰かと競い合いをすると、俄然ヤル気が違ってくるよね。電撃ＰＳでは、そんな"ライバルを見つける場"を提供することも、このコーナーの大切な役割だと考えている。これまでにも「誰々くんの記録を見て参加しました」とか「誰々さんがいたからこそ、ここまでがんばれました」というハガキをたくさん受け取っている。

そんなライバル意識の現れが最も激しかったのは「リッジ」のタイムアタックだっただろう。第２号で募集をかけた「リッジ」T.T.トータルタイムの争いでは、１種目での参加者数で最高記録を残すほどの熱戦となり、圧倒的な強さを見せたぎゅ？氏が優勝を決めた。電撃ＰＳでは氏の走法を95年１～３月号で徹底分析して紹介したのだけれど、この攻略記事にも全国のタイムアタッカーから大反響が寄せられた。

その後、ぎゅ？氏の記録と攻略記事がきっかけとなって、下の写真で紹介している記録を始めとした、数え切れないほどの好タイムが編集部に届けられ続けている。このコーナーが存在しなかったら、あれらのタイムの大半は、誕生することもなかったのではないだろうか。

ライバルを越えようとする気持ち、これがあるからプレイヤーはゲームというものに命を懸けられるのかもしれない。これまでも、そして、これからも…。





●エピソードⅠ：情報交換の勝利●ＰＳがデビューした直後、パソコン通信の愛好者の間で「リッジ」のタイムアタックが大流行した。中でも、本誌読者にもお馴染みの岩崎啓真氏が集計担当したNIFTY-serve（ネットの名前）内でのタイムアタックは壮絶さを究め、ライバル同士で技術的な情報を交換し合うことで、恐ろしいほどに高レベルな戦いを繰り広げていた。そのメンバーの何人かは、上記のぎゅ？氏を始めとして各ＰＳ専門誌上で「リッジ」のトップを飾っている。情報交換による技術向上のすごさを、よく表したエピソードと言えるだろう。

伝説2 超記録にはヒミツがあった

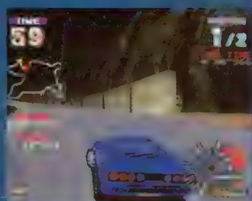
モータートゥーンの超加速 仲間内で上位独占

「モータートゥーン」では、トップのスゴいタイムはもちろん、ある珍記録が今も語り草になっている。集計を行ってみると、なんとトップの1～6位までが、愛知県の同じ街に住んでいるメンバーによって占められていたのだ。彼らは全員友達同士で、いつも集まっては「モータートゥーン」に燃えまくっていたとのこと。そのうちに、壁にめり込むと使える超加速（写真参照／再現は編集部）や、ショートカットのポイントなどを発見して、メンバーだけが知る走法を完成させていた。


証拠写真

RRRのSDD スタートの工夫は超ワザを生んだ

「リッジレーサーレボリューション」でトップレベルタイムが頭打ち状態に近づいていた時期、ただ1人次々に新記録を出し続けている人物がいた。彼、新明幸治氏は〝SDD（写真参照／本人プレイ）〟という独自の加速テクを使ってタイムを縮めていたのだ。氏は、色々なことを試して攻略を編み出すことに熱中するタイプで、SDDもより速いスタートを探究する過程で発見したという（詳細は本誌6月号で紹介）。今日、「RRR」の上位記録は、すべてSDDで占められている。

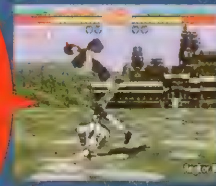

証拠写真

伝説3 才能だけで奇跡は起こらない!

「自分は才能がないから勝てない」との声をよく耳にする。しかし、本当に才能だけの問題なのだろうか？

入賞した強者諸君と接していると、みんなゲームにハンパじゃない情熱を注いでいることが伝わってくる。「鉄拳」で活躍した出光氏は、「格闘は勝つためにプレイしてもつまらないんです。いかに楽しめたか、いかに美しく技を出すかじゃないですか」と語ってくれた。彼の流れるような連続技は、勝敗を超えたコダワリがそのまま動きに結びついたような印象を受ける。「鉄拳」のデビルカズヤで1'09"40を出したトップを狙え氏や、幅広い範囲で好記録を残している徳永幹夫氏も、そのプレイ時間は一般の想像を絶するものがあるようだ。特に、徳永氏は長時間のプレイが原因で、病院送りになった経験があるとかないとか…（※良い子はマネしないように）（笑）。

ただ才能がある、それだけで勝ててしまうほど「ビックリPS新記録」の世界は甘くないのだ。タダならぬ努力やコダワリの方がずっと大切であることは、知っておいて損はないと思う。


コダワリ
▲出光氏による「鉄拳」のプレイ。流れるように技がきまる。


驚くべき回数
▲トップを狙え氏の「鉄拳」のプレイ。この記録には脱帽です。


肉体も削る
▲徳永氏の「RR」EXTRAの走り。彼のやり込み度は驚異的。

そして…これからも新しい伝説が生まれようとしている…

このコーナーでは、キミのチャレンジを待っているのだ

エントリーの方法

今回は特集を組んだので、募集記録の発表はしなかったけれども、次号では注目の記録がワンサカ発表になるので注目だぞ!!

新たに記録を申請したい人は、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加ゲーム・申請記録（内容は以下を参照）」を書いて、送ってね。同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申請です。前の記録は～です」と必ず書き添えよう。1人で複数種目に参加してくれるのもOKだけれども、ハガキ1枚につき1人1種目の申請のみ有効となっているので、よろしく。

入賞して賞品を獲得するには、記録確認のためメモリーカードを〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうからね（確認後、返却します）。

目下募集中! モータートゥーン・グランプリ2

タイムアタックモードで、トゥーン・ビレッジ、トゥーン・アイランド2、クレイジー・コースター、の3コースでトータルタイムを競う。使用するキャラは自由で、集計は各ステージ別（全キャラ共通）で行う。

申請記録	「モータートゥーン2」と明記して、「選択したコース名／トータルタイム／使用したキャラクター名／ネジコン使用か否か」を書こう。
賞品	各3コースの優勝者に、テレホンカードを贈呈。また、各コースの上位5名（合計15名）の中から抽選で1名に、希望のPSソフトを1本プレゼント予定。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.31掲載の分まで

目下募集中! 鉄拳2～サバイバルモード～

サバイバルモードにて勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは裏技で使えるようになるキャラを含め誰でもOK。記録は全キャラ共通で集計。

申請記録	「鉄拳2サバイバル」と明記して、「倒した人数／使用キャラ」をハガキに書こう。
賞品	全キャラ共通のランキングでトップに輝いた1名に、PSソフトをプレゼント。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.31掲載の分まで

目下募集中! ジャンピングフラッシュ!2

タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。募集は全ステージ行っているので、得意なステージで挑戦しよう。

申請記録	「JF2」と明記して、「選択したステージ／記録／クリアのルート（EXITのムーム星人を救出した順番）」を書こう。
賞品	各ステージの優勝者から抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。参加者が多ければ、PSソフトも奮発だ。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.29掲載の分まで

挑戦の受け付けは
〒101東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
ビックリPS係まで

［しめ切り］Vol.29掲載分のしめ切りは8/5必着

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、何かしら頑張ってプレイした内容を全国の仲間たちに自慢してしまう、自由で楽しい種目なのだ。「KFIII」で最低レベルに挑戦とか、「鉄拳2」でお手玉した回数を競うなど、ルールは参加者が自分で決めてくれてOK。「こんなことしちゃうほど、このゲームが好きなんだね」と感じられるものは、名前（ペンネーム）入りでドンドン紹介しちゃう予定なので、気軽にハガキで知らせてね。証拠品（返却はしません）をつけてくれると、採用の確率もUPするぞ。

4色奴隷 COLORのどれい

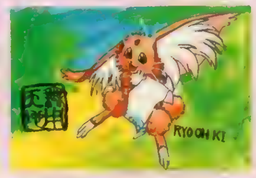
貴方の絵心をくすぐりたおす、そんな4色になりたい。……大人になったらカラーイラストになる―！　そう叫んでた隣の家の香織ちゃんは今頃どうしているかしら？　るらら……。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

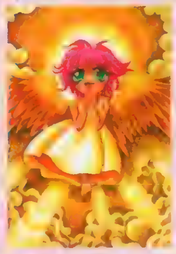


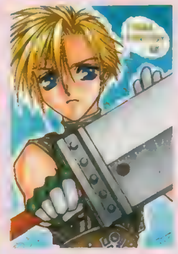
▶東京都　祥人さん：そういえば彼女、最初は存在すら内緒の謎の女の子だったんですよねぇ。今も？

▼兵庫県　もてもて天地君さん：自分で身体を拭くリョーちゃん。かわいいです（超）。



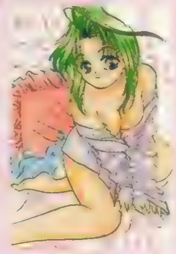
▼埼玉県　TERAさん：天使のようなハーピー。「ぷよぷよ」期待大です。

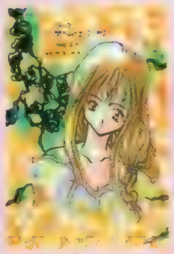




▲秋田県　まいまいさん：重そうなんですけど…振り回すんでしょうねぇ。

▼京都府　月子さん：お父上のガイアさんもサービスサービス？





▶長野県　楠本由貴恵さん：「アーク2」発売延びちゃいましたが、デキの方はバッチリだそうです。



▲東京都　ホカホカなムコさん：酒とかビールとか、とにかくその手が似合う方々でした。



▲滋賀県　ごぢうりさん：セーラー服から変わります。超能力少女なのでした。

▶東京都　Mayibeさん：映画のようで奥の深い「バイオ」やりこみましたか？



▼岡山県　アルディピテクスさん：ゆかいな仲間たちなのでした。ヨダレヨダレって感じですから。





▶東京都　成瀬祥雄さん：半乳が超イロっぽいです。ちょっと脱いでるようにも見えちゃいますすし。



▶茨城県　猫太・Wさん：衣装がハイカラさん（笑）な、かがりさん。この服で戦うのがステキです。

▶三重県　288さん：士郎正宗氏の原作には自然に裸体（ロボットだったりしますが）が登場します。PSでは……ムリなんですかねぇ。



▶長野県　湖山たみさん：強い思いを心に秘めて戦う彼女がカッコイイです。マジです。



▶新潟県　りるひなさん：「2プラス」ではこういう衣装も登場？したらいいですよね。



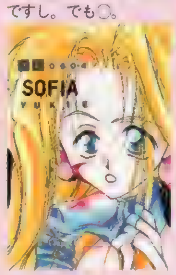


▲千葉県　木村吉伸さん：期待の声と不安の声が入り乱れる『攻殻』。



▲神奈川県　矢渡さん：ブロンズ像のようなモリガン。サキュバスの妖艶さに＋αされます。

▼長野県　楠本由貴恵さん：顔に傷は……女の子ですし。でも○。





▲岩手県　伊藤勇太さん：染み込んでいくナコルル。染み込む染み込む。



▲東京都　ヘルカオスさん：隆の顔がムーミンのようでカワイイです。

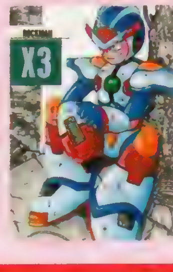
▼岡山県　アルディピテクスさん：なんだか……なんだかなキングさん。





▲埼玉県　よしかづさん：「魔導物語」もPSにくると良いんですけど。

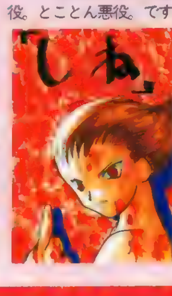
▼千葉県　有賀大蔵さん：ハードボイルドです。カッコイイです。





▲愛知県　南なみさん：横山さんと西川さんはイラスト人気高いです。

▼岐阜県　ズバットPSさん：返り血の似合う悪役。とことん悪役。です。





▲埼玉県　烏さん：とにかく気持ちいいですよね。「あすか」OKです。

■カラーイラストの基本　読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、フ、フ、耳寄りな情報がございます。いい、いい！　よろしいですか！　サインペン、色えんぴつのみだとツライ。イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く塗らないとダメ。



▲愛知県　大熊ねこ丸さん：ウゴウゴ、フガフガなモンスター。リアルで痛いポリゴンの元祖ですから。

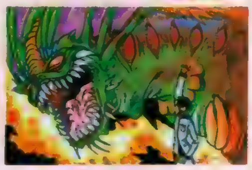
◀東京都　成瀬祥雄さん：タイトルに名前がかかってるのがＯＫです。そうかっ主役だったのですね（嘘）。



◀福島県　安積タツオさん：アナログジョイスティック対応だったら…「バーチャ○ン」な楽しみが……。

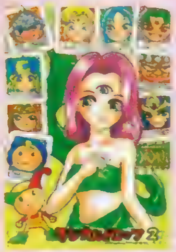


▼埼玉県　青い優さん：こんなに大きいモンスターをバンバン召還できるようになったらＯＫですよね？

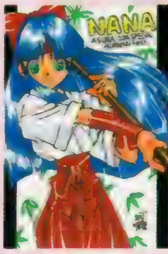


◀神奈川県　貞雅さん：○○○ブタイトルにしてはかなりいいデキだそうです。秋まで待てないです、本当に。





◀宮城県　松田春宵さん：「まじどろ」アーケード版での完全移植希望、殺到中です。

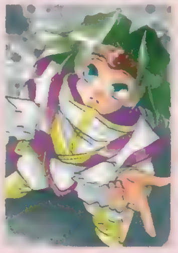


◀大阪府　柏田秀紀さん：相打ち相殺が勝負を熱くしてくれます。編集部では今日も「あすか」の音楽か…。



◀岐阜県　ズバットＰＳさん：たれてる鼻水がタダ者じゃないです。さすが、犬でも「ぱずるだま」。

▼大阪府　天生涼子さん：マスター、ポリゴンのアップは……ですが。





▲福岡県　きすみさん：ってことは『ハンター』出ないですかねぇ

▼東京都　May－beさん：いじめるなってい　われても……死ぬし。





▲愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：ワーイ、キャッホーイな勢いが○です。

▼兵庫県　染鹿徹神さん：「新スーパー」来ました！　ドカーンです！





▲愛媛県　八代さん：勢ぞろいイラストは書くの大変ですよね。極小キャラもかわいいです。次回作にも期待なのでした！

▼東京都　ＲＸ－７８さん：うれしそうです。とにかくうれしそうです。





▲神奈川県　山葉せろさん：悪魔の囁きに心虚ろな天帝。

▼東京都　咲羅さん：水面に写るもう１人の自分は……誰でしょう？





▲京都府　森夜三日月さん：ヘソだしミニスカＯＫです。女子高生だし。

▼岐阜県　ズバットＰＳさん：いまいち地味なケン。サクラいますし……。





◀高知県　神砂嵐さん：カッコイイです！　とにかく、カッコイイです。ボール強いしって関係ないですね。



◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：血ぃ出てる出てるぅ。プチって感じです。イタタ。



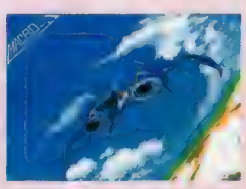
◀埼玉県　鳥さん：早期移植が期待される「サイキックフォース」。ポリゴンですし。

▼東京都　渋木亜矢子さん：空の中の窓は誰が開けたんでしょう？



▲千葉県　小泉英夫さん：４つ足で突進してくるクマ。ちょっと怖いです。

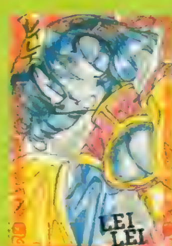




▲千葉県　イサム・ダイソンさん：変形が気持ちいい「マクロス」。３Ｄアクションもバリバリですから。

移植化計画 出張版

移植希望のハガキはこのコーナーと融合しました！　ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は迷わずここにハガキを！　187ページでは「ブループレイカー」を取り上げてます！



◀静岡県　椎名奈々さん：お姉さんが見守ってます。だから、きっと大丈夫。移植も大丈夫？



◀千葉県　小泉英夫さん：ローアングルがそそる衣装ですよねぇ。特にこよりさんはイロっぽくていいですよねぇ。ボスの人（火燕）もいいですけど。



▲山形県　夜野小太郎さん：おてんばなお姫様です。クリフト大変～みたいなぁ～でした。



◀茨城県　星野タさん：ＰＳ版でも変身シーンに期待なのです。やはりロマンですしね。



◀東京都　田中大輔さん：オキヌちゃんが主役でもＯＫな気がするんですが…どうでしょう？



◀広島県　ＤＤＴさん：ＳＤもあそこまでいけば文句ないんですけどね。他もマネしてくれれば……。

[illegible]


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
PlayStation
The Future Is Now
SNK
真打ち登場!!
侍魂、プレイステーションに見参。
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣™
©SNK 1995
プレイステーション版
[サムライスピリッツ斬紅郎無双剣]
8月発売予定/価格5,800円(税別)
◆インターネットで最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(3275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
祝! SNK参入 バーコードを送れ!キャンペーン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」の2タイトルを買うと、"豪華オリジナルイラスト集"が抽選で3,000名に当たる!
プレゼント内容:SNKスペシャルアートブック(完全オリジナルイラストも収録)
●応募方法 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」の2タイトルのソフトラベルに印刷されているバーコード部分を切り取って官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、下記の宛て先までお送りください。
●宛て先 〒107 東京都港区赤坂8-1-22 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 「バーコードを送れ!キャンペーン」係
お問い合わせは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL.03(3475)7444まで。
8月末消印有効
発送をもって発表にかえさせていただきます

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

ゲームに詰まっても大丈夫。電撃プレイクエスチョンさえあれば大丈夫。対戦格闘からRPGまで、どんなゲームでもおまかせなの。やったね！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

どうせ勝つなら連続技でカッコよく勝ちたいな……。そんなアナタのための『KOF'95』連続技コーナー！

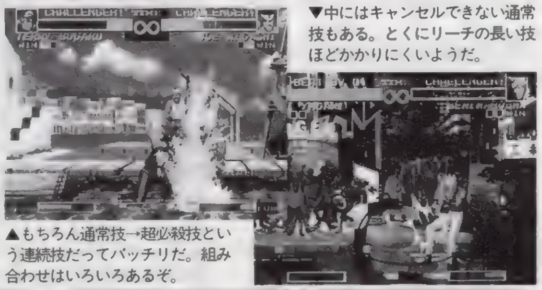
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今や格闘ゲームでは当たり前となった連続技。私も、今でこそ当然のように出せますが、昔はさっぱりでした。当時、ゲーム雑誌の攻略を見ると「連続技は出せて当然」という書き方をしていた。あまりに悔しいので思いっきり練習（手にマメができるくらい）したら、何とか出せるようになりました。まぁ、こういうことは練習あるのみなので、出せないという人はガンバって練習してください。その時に、このページの記事がお役にたてれば幸いです。では。　（か・い・け・つ　みやむーちゃん）

キャンセル委員会 連続技で華麗に勝つべし！

連続技を語るうえで絶対はずせない言葉〝キャンセル〟についてパンチ攻撃を例に説明しよう。①相手に向かって拳を出す。②相手に拳が当たる。③拳が戻ってくる。④ファイティングポーズ。通常は④の状態にならないと次のアクションができない。が、②のあとすぐに必殺技コマンドを入力すると、③、④を飛ばして必殺技が出る。この③と④の動作を飛ばしたことを〝キャンセル〟というのだ。このゲームでは、ほとんどの通常技にこのキャンセルをかけることができるぞ。

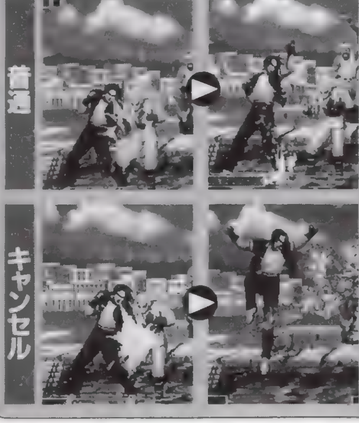


▼中にはキャンセルできない通常技もある。とくにリーチの長い技ほどかかりにくいようだ。

▲もちろん通常技→超必殺技という連続技だってバッチリだ。組み合わせはいろいろあるぞ。

初級編 通常技から必殺技へ

パンチなどの通常技の戻りグラフィックをカットして必殺技を出す。この一連の攻撃は最初の通常技が当たったら絶対に防御できない。相手に与えるダメージはかなり大きいので、絶対にマスターしよう。基本的には上で書いてあるように「相手に通常技が当たった瞬間に必殺技のコマンド入力」というのが望ましい。最初のうちは弱パンチボタンを連打しながら必殺技を出す感じで練習してみよう。感じをつかんだら、だんだん押すボタンの回数を減らしていく。最終的に、草薙京のパンチ→鬼焼きなら「□➡→↘↓＋□」という入力で出せるようになろう。慣れてきたらパンチ→キック系の必殺技（またはその逆のキック→パンチ系の必殺技）というのに挑戦だ。コレができたら次は中級。



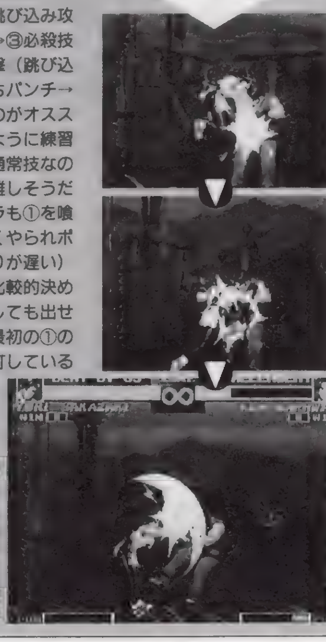
◀強攻撃などのモーションの大きい技は、途中でキャンセルすることができる。京の強パンチは普通はここまで。

◀当たった瞬間コマンド入力をすると、パンチの途中で必殺技を出すことができる。これは絶対マスターしたい。

中級編 跳び込みからの連続攻撃

キャンセルをマスターしたら次は実戦でも役に立つ連続技をマスターしよう。基本的に初級編の技に跳び込み技が加わっただけなので、それほど難しくないだろう。最初のは、①跳び込み攻撃→②通常技→③必殺技という3段攻撃（跳び込みパンチ→立ちパンチ→必殺技というのがオススメ）を出せるように練習だ。①と②は通常技なのでつなぐのが難しそうだが、どのキャラも①を喰らうとうつ向くやられポーズ（立ち直りが遅い）をとるので、比較的決めやすい。どうしても出せないときは、最初の①の後ボタンを連打しているといい。この技は実戦で役に立つぞ。

ユリ・サカザキの場合



▶ユリの簡単な連続技を紹介しよう。跳び込み強パンチ→立ち強パンチ→砕破。最初の強パンチはできるだけ引きつけてから出そう。

上級編 必殺技から必殺技へ

アンディの撃壁背水掌や庵の葵花などの同じコマンドを入力すると3段攻撃になる必殺技もあるが、ここで紹介するのはある必殺技から別の必殺技へつなげるモノ。といってもこれは全キャラができるわけではない。これができるのは、相手を空中に浮かせられる必殺技を持つキャラ、草薙京と八神庵だけだ。京は七拾五式改（↓↘→＋キック×2）を、庵は葵花（↓↙←＋パンチ）を2回連続で当てたあと、それぞれ別の必殺技が入る。ただし、京の場合はコマンド入力の際、ボタンを強→弱と押すこと。そうしないとうまくつながらないぞ。

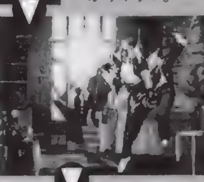
2つ目の必殺技はどちらのキャラも対空技の鬼焼きがオススメ。この連続技は、避け攻撃や跳び込みから狙うといいぞ。

草薙京の場合



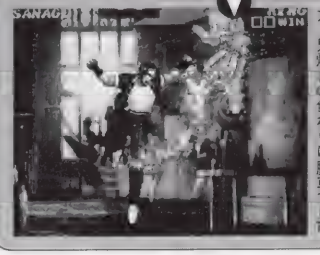


▲いきなり出すよりも、跳び込みや避け攻撃から出した方がさらに強力。避け攻撃の方が見た目もカッコイイし、その後がつながりやすい。



▶2発目は弱で出す。強より弱の方が、相手を高く浮き上がらせることができるのだ。

▲まずは七拾五式改の1発目。最初のキックは強で出すようにしよう。



◀七拾五式改が終わったら（京が地面についたら）すぐコマンド入力。鬼焼きの代わりに朧車でも可。

ポイント Q&A

Q：連続技の練習をしているのですが、コマンド系の必殺技のキャラはともかく、タメ系の必殺技のキャラがうまくいきません。どうすればいいのですか？

A：確かにタメ系の必殺技を持つキャラは連続技が難しいね。一番の問題はコマンドである〝タメ時間をどうするか？〟という点だろう。最もオーソドックスなのは跳び込んだ時からタメ始めること。ジャンプした瞬間、↓タメ↑というコマンドならすかさず✚キーを↓に入れるといいだろう。

KING'S FIELD III
キングスフィールドIII

マップもモンスターもますます手強くなる中盤戦。しかし、この攻略記事を読めばどんな難関もヘッチャラなのだっ！

ジャンル	3D・RPG	価格	¥6,300
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	6月21日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
最近巷では〝王様ゲーム〟が流行だけど（あ、でもこの号が出る頃にはすたれているかも…）、この名前を聞くとつい「キングスフィールド」のタイトルを思い出す僕。攻略記事とは何の関係もないのだけど（笑）。話はかわるが次に進むべき〝道〟を示したり、アイテムを売ってくれたり、様々なかたちで冒険の手助けをしてくれるNPCたち。彼らの中には物語が進んでから再び会いに行くと、アイテムや必殺技を授けてくれる人もいる。クリアしたマップのNPCにも、マメに会いに戻ろう。（が）

苦難の旅はまだまだ続く！　[毒の通路]から[始まりの地]までを攻略だ！

7つのマップを乗り越えて、ここからはいよいよ中盤戦。出現するモンスターは格段にランクアップし、これまで以上に難解なマップがプレイヤーを悩ませる。おまけに、マップ間のつながりにも細かな分岐が発生するため、それぞれのプレイヤーが独自の攻略ルートを模索する必要性が生まれるぞ。記事の中では便宜上、順序立ててマップを紹介しているけど、[盗賊の通路] 以降は自由な進行ルートで冒険が展開できることも覚えておこう。


▲これまで以上にインパクトのあるマップや敵キャラがプレイヤーを待つ。

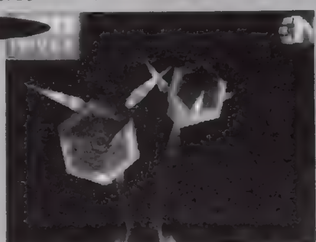
中盤以降の冒険で覚えておきたい2つのポイント

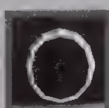
マップや魔物の特徴にあわせて装備品を使い分けよう

7つのマップをクリアする経緯で〝隠し〟の扉やアイテムを順当に見つけていれば、特殊な効果を持つ武器や防具をいくつか入手しているはず。前半のマップなら攻撃力・守備力を優先しただけの装備でも、あまり冒険に支障をきたすことはなかった。が、ここから先はマップの特徴や魔物の性質を考慮し、特殊効果のある装備品を使っていかないと、相当な苦労を強いられるぞ。とりあえずここで、その一例を紹介するので参考にしてほしい。

シルバーリング

毒に対して優れた耐久性を持つ「シルバーリング」。これを装備すると、ポイゾンの無効化率と立ち直りの速さが飛躍的にアップ。マップの大部分に毒がしみ出している［毒の通路］では、「シルバーリング」をつけていないと急激にHPを削られるぞ。




◀毒の攻撃を多用する魔物と戦うときにも重宝する。値段もお手ごろで手に入りやすい。

風神

平地が広がる屋外のマップなど、ダッシュを多用する場所で有効なのが、[風の館] で手に入る「風神」だ。「風神」を装備すると、移動速度がアップするうえに、ダッシュ後のゲージ回復が速くなる。全力疾走した直後でも、瞬時に攻撃へと移行可能だ。




◀ダッシュで魔物の背後にまわり、すぐさま切りつけるという普通では不可能な戦法もとれる。

魔物が意外なアイテムを持っていることも

誰かの持ち物を奪ったのか、はたまた宝箱から拾ったか。魔物の中には稀にだが、非常に重要なアイテムを隠し持った奴がいる。そいつらを見逃すと貴重なアイテムを取り逃すばかりか、場合によってはストーリーの進行が止まってしまうこともあるぞ。少なくとも初めて足を踏み入れたマップでは、目についた魔物はすべて倒すように心がけよう。ちなみにプロミウスゴーレムは、倒せば必ず「プロミウス」を落とす。100%の確率でアイテムを落とす敵は、こいつぐらいなので非常に貴重な存在なのだ。


▲アイテムを落とす敵キャラは、そのマップで最強クラスの魔物である場合がほとんどだ。

前半7つのマップを復習

中盤の攻略を始める前に、前半7つのマップをもう1度チェック！　イベントのやり残しや、アイテムの取り忘れがないか再確認しよう。

クイスト
まずは小手調べのマップ。隅々までくまなく調べれば、レザー系の防具や「竜王草」の実、「ロトムの鍵」×2など、さまざまなアイテムが見つかる。クイスト墓所にある2つの宝箱は、火の魔法を習得したあとで墓守りのエドと話せば開けてもらえる。中身は「真理の鏡」と「回復薬」だ。英雄の像の近くにある宝箱は、封印されていて開かない。像の正面についている★を一撃で破壊できれば封印は解かれる。

古戦場
まずはソニアに会って「ソニアのお守り」を預からないと話が始まらない。マップの南西部にある広場でソニアの息子が死んでいるので、「ソニアのお守り」を使ってその魂を解放してやろう。息子が縛りつけられていた扉の向こうには火の魔導師がいて、ライルに火の属性を授けてくれる。息子を解放したあとでもう1度ソニアに話しかければ、今度は「ヴァーダイトの地図」がもらえるぞ。

守備隊兵舎
なんせマップのあちこちに隠し扉があるので、壁という壁をしらみつぶしに調べてアイテムをかき集めよう。士官詰所の奥の隊長室。その中にある2つ並んだ樽の真ん中を調べると、隠し扉が開く。扉の向こうには小さな部屋があり、そこに転がっている死体をあさると「牢の鍵」が見つかるぞ。マップの南部にいるリーバーが隠し持つ「銅の鍵」ともども、忘れずに拾っておくこと。

オーデの森
スタート地点にいる詩人、ディエスに話しかけると「オーデの杖」がもらえる。杖を使って迷路の形を切り替えながら、マップの北西にいるオーデに会いに行こう。オーデの家では「イシリウスの目」と「精霊の地図」がもらえる。さらに、迷路の巨大な切り株がすべてなくなり、マップを自由に探索できるようになるのだ。北東の橋の左右にある「ヘキリシアム」と「ハイメタルアーマー」は必ず手に入れよう。

ラルーゴ
ラルーゴで最初にやるべきことは、「吸血草」を入手してジル・ウィーブの病を治すこと。看病している母親に吸血草を渡し（目の前で使えばOK）、しばらく外をウロウロしてから彼らの家に戻るとジルの病気が治っている。ジルに話しかけると「風の結晶石」がもらえるので、この時点で［風の館］に行けるようになるのだ。そのあと1度ラルーゴを出て戻ってくると［シュドムの洞窟］への道も開けている。

シュドムの洞窟
［風の館］と［シュドムの洞窟］は、どちらを先に攻略してもいい。とりあえず［シュドムの洞窟］を先にチェック。マップの南東部には土の魔導師がいて、ライルに土の属性を授けてくれるので、必ず会っておくこと。マップのすべてを踏破してクレイゴーレムとプロミウスゴーレムを全滅させたら、南東の渓谷にいる一つ目巨人の僧に話しかけよう。通路をふさいでいた岩がどけられ、「魔導師の鍵」が取れる。

風の館
館内には相当数の宝箱が置かれているが、すべてに封印が施されていて開かない。マップのあちこちにある燭台に1つ残らず火を灯せば、封印が解けて開けられるようになるぞ。南東部にいる風の魔導師に会えば、風の属性を授けてもらえる。宝箱漁りにかまけていると存在を忘れがちなので、燭台に火を灯す道すがらきっちり会っておくことをオススメする。封印を解いてなくても、魔導師には会える。

ポイント Q&A
Q：隠し扉やアイテムがぜんぜん見つかりません。うまく見つけるコツを教えてください。
A：隠しアイテムを見つけるコツは、とにかくあやしいものを見つけたらどんどん調べてみること。死体や墓石、樽の中にもアイテムは隠れています。隠し扉の見つけ方も根本的には同じで、壁の向こうに何かありそうだと思ったら、付近の壁を徹底的に調査することです。大事なのは地道な努力ですね。

毒の通路

◉「シルバーリング」必携！　でないと探索は無理

マップのいたるところに毒がしみ出していて、その上を通過すると急激にHPがすり減っていく。毒に強い抵抗力を持つ「シルバーリング」を装備していないと、回復アイテムを湯水のように使うハメになるぞ。「シルバーリング」を買えるだけの持ち合わせがない場合、魔物を倒して金を稼ぐか、④の場所にある骨を調べて入手するしかない。どちらにするかはプレイヤーしだいだ。「シルバーリング」を身につければ、とりあえず体力の大幅な減少はふせげる。しかしポイゾンのステータス異常にはかかってしまうので、それも完全にシャットアウトしたいのなら、「シルバーリング」を2つ装備するといいだろう。「シルバーリング」と「ブーツ」の組み合わせでも、毒を100%カットできるぞ。①と②の壁は隠し扉になっていて、その先の③の宝箱には「アクエリアンブーツ」が隠されている。このブーツは［ノエル湖］をクリアするために欠かせないので、忘れずに拾うこと。このゲームにおいては数少ない、クリア必須アイテムなのだ。

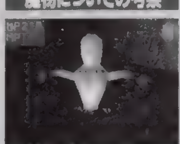
★宝の山



▲毒の罠が仕掛けられた箱もある。注意！

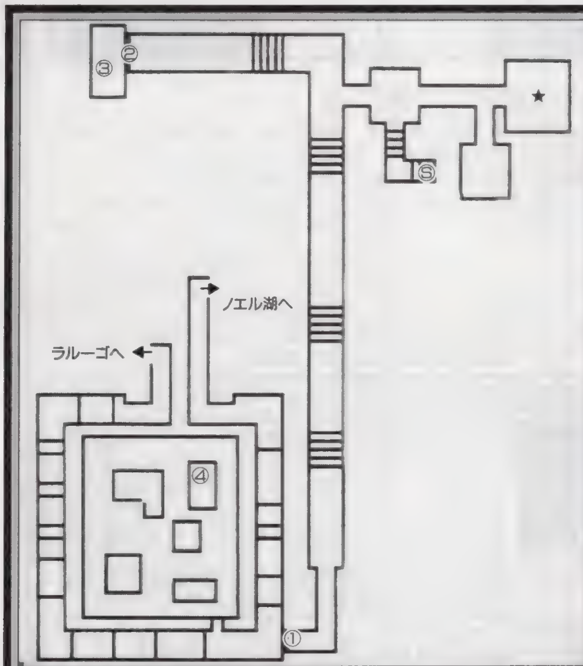
★の部屋には10個、隣の部屋には3個の上級宝箱（銀の鍵で開く肌色の箱）が置かれている。ごていねいにも全部に鍵がかかっているので、1つ1つ鍵をはずしながら中身をいただこう。ここで入手できる「雷神」は、武器の重さを75%にしてくれる優れものの籠手。装備するとPOWERゲージのたまるスピードがアップするのだ。「風神」と併用すれば、魔物との戦いがグッと楽になるはずだぞ。そのほかにも「水晶の瓶」や「ブラッドストーン」など、けっこうなアイテムがザクザク手に入る(空箱もあるが…)。ところで「銀の鍵」はちゃんと持っているよね!?

魔物についての考察



▲こんなのが複数で襲ってきたら、どうなる？

グリーンスライムの攻撃に解毒作用があるのは、「KF」マニアの間では周知の事実。なぜかこのマップにはグリーンスライムがウジャウジャいるので、その目でじかに確認したことがなければ1度ためしてみるのも面白いぞ。②の隠し扉の前には、蜘蛛と人間の女が合体したような異形の魔物、アルケメーネがいる。火の玉を飛ばして攻撃してくるアルケメーネに対し、正面から戦いを挑むのはあまりに危険だ。ダッシュを使って背後に回り込み、反撃を許さず葬り去るのが無難だぞ。アルケメーネを倒すと「火の結晶石」を落とす。強敵だけに、倒して得られるものも大きい。



マップの見方
①～⑤ チェックポイント
Ⓐ～Ⓕ ワープ
○ 魔法陣
Ⓢ セーブポイント
♨ イシリウスの泉
★ ピックアップポイント
→ 一方通行（飛び降りなし）
■ 通行可能

CHECK POINT

①②隠し扉	「アクエリアンブーツ」が隠されている場所に行くための隠し扉。
③アクエリアンブーツ	［ノエル湖］で必要になる特殊なブーツ。クリア必須アイテムだ。
④シルバーリング	白骨死体を調べると見つかる。毒に侵されて死んだ冒険者の遺品だろう。

ノエル湖

◉押されて海に転落…、それだけは回避しよう

このマップでは、湖に並んでいる小島を経由して移動しないと、どこにも行くことができない。②の場所にある橋架け用ダイヤルを使って橋の位置を変えつつ、行ける場所から地道に探索していこう。島をつなぐ橋を渡るためには、「アクエリアンブーツ」を装備する必要があるぞ。ダイヤルがある部屋の入口に立つ女性は、回復アイテムを渡さないと扉を開けてはくれない。しかも回を重ねるごとに、薬草→毒消し草→ブラッドストーン→ムーンストーン→竜王草の実と、だんだん高価なものを欲しがるのだ。③の島にいる水の魔導師に会えば、女性はいなくなり、以後フリーパスでダイヤルが使えるようになる。まずは最初の1回で魔導師と会い、橋の移動を自由におこなえるようにしてから本格的な探索を始めた方がリスクは少なくていいぞ。なお、まちがっても扉の前にいる女性を殺したりはしないように。彼女を倒してしまうと、その場でバッドエンディングが確定する。絶対に犯してはならないタブーだ。

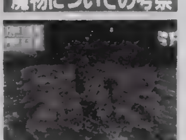
★橋架け用ダイヤル



▲これが南西のはしに通じるルートだ。

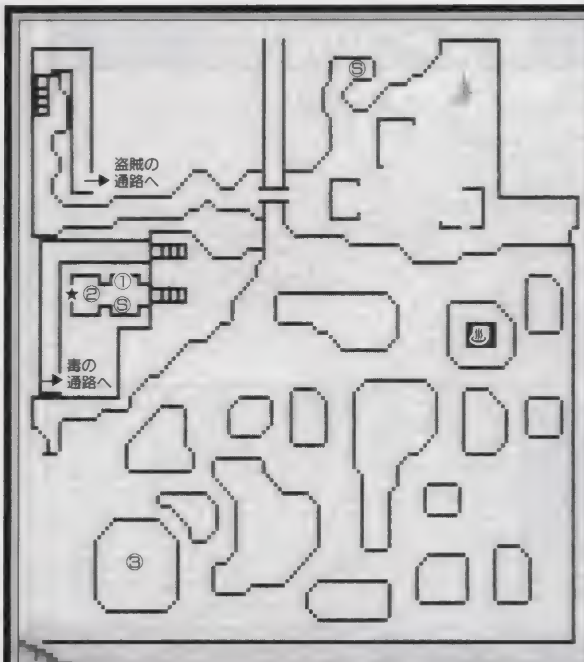
よほど物資に余裕があるか、あるいは金を腐るほど持っているなら話は別だが、そうでなければダイヤルを使いまくってアイテムをムダになくすのは避けたいところ。最初の1回で水の魔導師に会ってしまえば、取られるのは「薬草」だけですむ。「薬草」1つで水の属性を授かり、なおかつ、あちこちの島に置かれた宝箱も取り放題なら悪い話ではない。水の魔導師は最南西の島にいるので、ダイヤルの上にある地図を見て、一番左下の島に通じるように橋を架ければ会いに行ける。ちなみになぜ、魔導師に会うと女性が消えるのかというと、2人は同一人物だからだ。

魔物についての考察



▲魔法と長い腕を使う嫌な奴。パワーもある。

接近戦、遠距離戦の両方に長けたログストーカーが非常にやっかいな存在。特に接近戦では、長いリーチを生かしプレイヤーの剣が届かない間合いからでも攻撃してくる。小島や橋の上など足場の狭い場所でログストーカーと戦うときは、距離をおいて魔法を主体にした攻めを展開しよう。ヘタに直接攻撃を受けてしまうと、足場から押し出されて湖に転落することもあるのだ。また、［ノエル湖］のような見晴らしのいいマップでは、プレイヤーの位置が魔物たちにまるわかりになってしまう。ログストーカーのような魔法を使う魔物は、遠くからでも狙撃してくるぞ。



マップの見方
①～⑤ チェックポイント
Ⓐ～Ⓕ ワープ
○ 魔法陣
Ⓢ セーブポイント
♨ イシリウスの泉
★ ピックアップポイント
→ 一方通行（飛び降りなし）
■ 通行可能

CHECK POINT

①謎の女性	ダイヤルがある部屋の前に立ち、扉を開閉する女性。殺してはダメ。
②橋架け用ダイヤル	湖の小島をつなぐ水の橋の位置を変えるダイヤル。壁には簡略地図もある。
③水の魔導師	水の属性を授けてくれる魔導師。順当に属性を集めていれば、ここで5つの属性が揃う。

ポイント Q&A

Q：宿屋でみる"夢"は何を意味しているのですか？　気になって夜も眠れません。
A：回復施設の宿屋で見る夢には、プレイヤーが過去に体験したイベントの再現や、先の冒険に待ち受ける出来事の予知夢などいろんな種類があります。特にゲーム展開を左右する物ではないので、眠れなくなるほど気にすることはないです。ちょっとした演出だと思ってください。

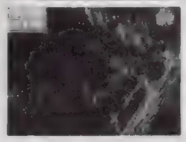
盗賊の通路

◉４つのマップをつなぐ中継点だ

４つの場所をつなぐ中継点であると同時に、次の目的地によって進路が分かれる分岐点でもある。その性質上、ただの通過ポイントだと思われがちなマップだ。しかしこのマップには、通路のいたるところにアイテムや仕掛けが豊富に隠されている。壁という壁をしらみつぶしに調べれば、それ相応の収穫がのぞめるのだ。さっさと通り抜けてしまってもそれはそれでかまわないが、手間ひまを惜しまないのであれば、念入りに調査しておいて損はないはずだ。

で、次に行くべきマップだが、順序としては［ドワーフの洞窟］から攻略していくのが望ましい。これまでに何個か入手した「ブローミア」を［ドワーフ］の洞窟にいる鍛冶屋に渡せば、強力な防具を作ってもらえる。そのあとで他のマップに行くほうが、展開としては有利だ。３つのマップをひと通り味見してみて、その上で進路を決定するのも１つのやり方。マップの特徴や魔物の強さを先に見ておけば、攻略もやりやすくなる。

★針のトラップ



▲おそるおそる歩くよりはダーッと抜けよう。

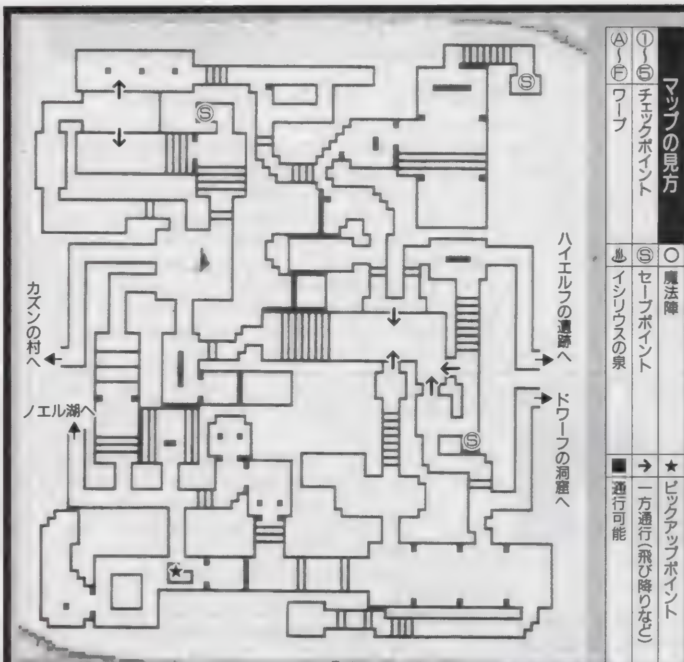
穴の下に巨大な針がビッシリ並べられ、落ちた者をレンコンみたいに穴だらけにする「即死トラップ」。あまり近寄りたくない場所だが、狭い足場を通ってトラップを乗り越えた先には宝箱がいくつか置かれている。アイテムを手に入れるためには避けて通れぬ道なのだ。［盗賊の通路］にある「即死トラップ」はこの１カ所だけだが、先のマップではさらに広いスペースを占める針の穴がいくつも用意されている。どんなにレベルが上がっても「即死トラップ」には勝てないので、足場の下にトラップがある場所では慎重に歩を進めよう。竜王草の実も節約したいことだしね。

魔物についての考察



▲「ブラッドストーン」を多めに用意しないと大変。

罠にかかって死んだ盗賊たちの霊…、かどうかはわからないが、［盗賊の洞窟］で出現する魔物は骸骨系がほとんど。そのなかで、やはりやっかいなのは、［風の館］にも登場していたサイスだろう。パラライズの魔法でプレイヤーの動きを止め、さらにダークの魔法をかけてから攻撃するその行動パターンは陰険そのもの。複数のサイスにとり囲まれるとなぶり殺しにもされかねない。探索中にこいつの姿を見かけたら、すかさず間合いをつめて一息に葬り去ろう。波〇拳のかまえからクリスタル型の弾を放ってくるパペットもかなりの強敵だぞ。



CHECK POINT

［盗賊の通路］はマップ全体が［隠し］の宝庫だ

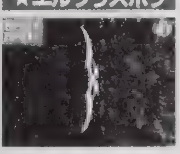
盗賊や魔導師が国を離れる際に、運びきれない財産を隠していった場所。その財宝を狙って盗賊の出入りが絶えなかったためにこの地名がついた。壁という壁、通路という通路にさまざまなものが隠されている。ストーリー上重要な場所ではないが、探索意欲をそそるマップだ。

ドワーフの洞窟

◉「ブロミウス」があれば強力な防具が手に入る！

①の場所にはドワーフの鍛冶屋、グーリン・ホドルブがいる。彼に「ブロミウス」を渡すとブローミア系の防具を作ってもらえるぞ。５種類（兜、鎧、籠手、盾、ブーツ）の中からどの防具を作るかを聞いてくるので、欲しいものを注文しよう。ブローミア系の防具はどれも格段に重いが、直接攻撃に対して圧倒的な強度を誇る。５つ全部揃えると、とってもいいことがあるのだ。要所要所にある鍵のかかった扉は「ドワーフの鍵」で開けられる。鍵は②の場所にいるグリーンスライムを倒せば入手可能だ。③の場所で店をかまえているのはドワーフの商人、ダディン・ビオス。彼の品ぞろえの中には「オルラディンの鍵」という不思議なアイテムが混ざっている。今はまだ用のないアイテムだが、将来的に購入せざるを得ない状況になることも考えられる。取りあえず、この場所で買えることは覚えておくこと。もし財布の中身に余裕があるのなら、ここでアイテムの補充をするのもいいだろう。

★エルクリスボウ



▲自らの命を削って必殺の矢を発射する諸刃の剣。

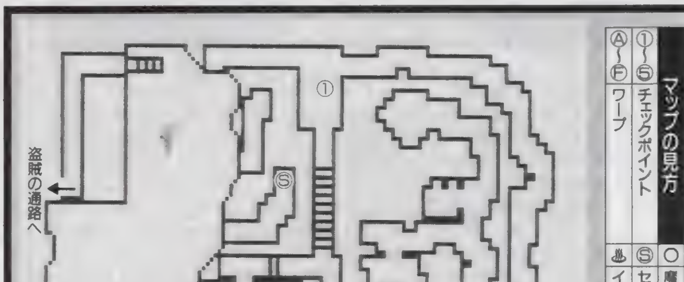
グーリン・ホドルブの愛息が永遠の眠りについている★地点。彼の墓を調べると「エルクリスボウ」が手に入る。息子のためにホドルブが精魂込めて作ったこの弓は、決して狙いをはずさないかわりに、射るたびに射手の生命力を吸い取る魔性の力を持ってしまった。彼の息子は弓に生命を吸い尽くされ、この世を去ったのだ。「エルクリスボウ」を使うためには、専用の「光の矢」が必要。弓から放たれた「光の矢」は、誘導弾となって魔物を襲うぞ。遠距離戦ではこのうえなく有効な武器だが、射るごとにＨＰを消費する。連発するときには残りＨＰに注意しよう。

死の通路の入口



▲長槍を駆使し、接近戦もお手のもの。

出現数こそ少ないものの、強力な魔法で攻撃してくるガランリザードはかなりの曲者。間合いを離していればウインドカッターの魔法しか使ってこない奴、などとなめているとトルネードの洗礼を受ける。このマップのように、狭いエリアでの戦いが主になる場所で効果範囲の広い魔法を使われると、それだけで逃げ場はなくなってしまうぞ。トルネードを使われるとやっかいなので、ふところに飛びこんで接近戦に持ち込もう。ヘルワームが巨大化したＢＩＧヘルワームと、クレイゴーレムあたりもあなどれない相手。両者とも動きが鈍いのでまだ救いはあるが…。



CHECK POINT

①グーリン・ホドルブ	名匠とうたわれる名うての鍛冶屋。過去に息子を亡くして以来、武器を作らなくなった。
②ドワーフの鍵	マップ内の閉ざされた扉を開く鍵。この場所にいるグリーンスライムが持っている。
③ダディン・ビオス	商人。後ろに宝箱があるが、殺して奪おうなどとは考えないほうが賢明。

ポイントQ&A

Q：前作、前々作ではＮＰＣを倒せましたが、『Ⅲ』でも倒せるのでしょうか？

A：もちろんです。攻撃すればダメージを与えられますし、ＨＰが０になったら死んじゃいます。ただ今回は、ＮＰＣを倒したプレイヤーには明確なペナルティが用意されているので注意しましょう。クリアが不可能になるほどではないですが、結構大きな罰を受けます。

カズンの村

◉老剣士グレイン・アスの石化を解くのだ

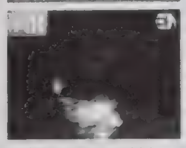
①の場所にある家の中に、窓越しに石化光線を当てられたらしい石像が立っている。彼こそが名剣士と名高いグレイン・アスだ。まずは②の家にいるロナ・ベルヌーに会い、「オルラディンの針」をもらおう。もらった針をグレインの前で使えば、石化が解けて元の姿に戻るぞ。「オルラディンの針」は薬草などと同じように、通常時にも使うことができる。まちがって使ってしまうと針が消滅し、グレインを元に戻せなくなるので注意すること。復活したグレインからは「イシリウスの翼」を手渡される。このアイテムを使えば、いつでも［カズンの村］の泉にワープできるぞ。グレインの石化を解いたらベルヌー姉妹の家（スタート地点の近く）に戻ってみよう。家にはロナが帰宅していて、話しかければもう1本「オルラディンの針」をくれる。その針を、今度は③の場所で石化しているヘッドイーターに使うのだ。これで［氷の平原］への道が開ける。石化が解けたヘッドイーターは恩知らず（?）にも襲ってくるので、サクッと倒してしまえ。

★グレイン・アス

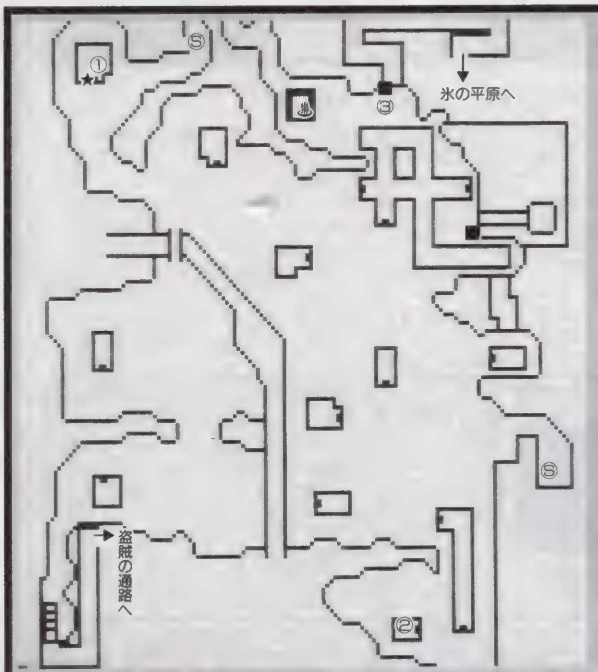

▲窓の外を見ながら石になるの図。

広く国中にその名を馳せている、名剣士グレイン・アス。ソードマスターの称号を持つ彼は、現王ジャンに剣技を教え、ロドムに「シルヴァリオン」を譲り渡した人物でもある。ゲーム中では魔物に石化させられるという間の抜けた役まわりで登場するが、とりあえず、その剣の腕は確かなのだ。このマップをクリアしたあと、しばらくしたら再びグレインに会いにきてみよう。ステータス的な条件さえ満たしていれば、武器を使った必殺技を伝授してくれるぞ。前作に負けず劣らず、『Ⅲ』でも結構たくさんの武器に必殺技が設定されている。使い方は秘密……。

魔物についての考察


▲魔物に殺された村人たちの魂…？

強敵、ログストーカーが登場するが、数はそれほど多くない。［ノエル湖］のときよりは楽にあしらえるだろう。問題は、フィールド全体に、バラバラとうごめいているレイスとグレイブシャドー。存在感が希薄で見えにくいうえに、場所によっては10匹近い数で同時に攻撃してくる。カースにかかってしまうのはこの際どうしようもないので、目についた奴から手あたりしだいに成仏させてやろう。ライトの魔法を使えばどちらも少しは見つけやすくなる。が、それでも発見しにくいなら、魔法が発射される場所を見て位置を確認しよう。それにしても、なぜこんなに幽霊が…。



マップの見方

①～⑤	チェックポイント
Ⓐ～Ⓕ	ワープ
○	魔法陣
Ⓢ	セーブポイント
♨	イシリウスの泉
★	ピックアップポイント
→	一方通行（飛び降りなど）
■	通行可能

CHECK POINT

①グレイン・アス	「オルラディンの針」を使えば石化が解ける。復活すると「イシリウスの翼」をくれる。
②ロナ・ベルヌー	まずはここに来て、「オルラディンの針」をもらおう。これでグレインの石化が解ける。
③ヘッドイーター	2本目の「オルラディンの針」で、今度はこっちの石化を解く。襲ってくるので注意。

氷の平原

◉ダイビングの前には体力回復を忘れずに

［ラルーゴ］にいたはずのミーナがなぜか①の宿屋にいる。ミーナと話すと、彼女の家に入るためのアイテム［ミーナの鍵］がもらえるぞ。これを持って1度［ラルーゴ］に戻ろう。ミーナの家にあったアイテムをもらって戻ってくると、宿屋のテーブルに置き手紙が残されている。ミーナは［ガラン渓谷］への入口（③）を見つけだし、先に渓谷へと向かっているのだ。これで［ガラン渓谷］への道が開けるので急いで彼女の後を追おう。墓場の北は断崖絶壁のダイビングポイントになっていて、落ちた先にある②の場所には日本刀の「龍牙」が落ちている。着地した際に尋常でないダメージを受けるので、ダイビングを敢行する前にHPをフルチャージしておこう。体力満タンでチャレンジしても死んでしまった場合は、まだレベルが足りないということだ。「龍牙」が落ちているかたわらには、これまた驚きの人物の死体が横たわっている。「水晶の瓶」も一緒に落ちているので、形見と思って回収しよう。前作でお世話になった方は特に意味深。

★死の通路の入口

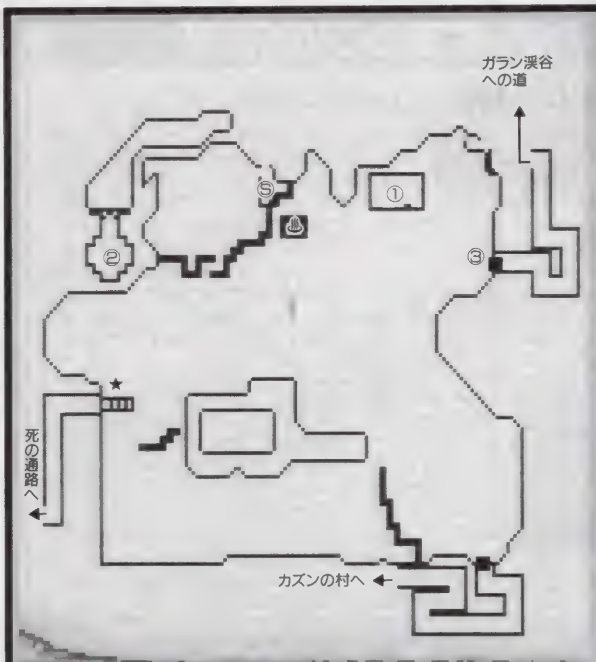

▲フリーパスなところがミソ。中は地獄。

［氷の平原］からは［ガラン渓谷］のほかにもう1カ所、［死の通路］へも行くことができる。これも1つの分岐なのだが、はっきり言ってこの段階で［死の通路］へ向かうことは自殺行為に等しいぞ。［死の通路］は、迷路全体に血みどろのトラップがひしめく難攻不落のマップ。その名の通り、あさはかな侵入者には「死」あるのみの場所だ。絶対の自信が持てるまでレベルアップするか、超強力な防具でも手にいれない限りは近寄らないほうが賢明だろう。怖いもの見たさで踏み込むにしても、こりゃダメだと思ったらおとなしく引き返すように。

魔物についての考察


▲ガランテスはアースウェーブの魔法を使う。

このマップから、出現する魔物のランクがいきなりアップする。気を引きしめて戦いにのぞもう。ここでの強敵は水と風の属性を持つ悪魔ボラリウスと、一つ目の巨人ガランテス。どちらも遠近両方の戦いに長けた実力者だ。［氷の平原］は［ノエル湖］や［カズンの村］と同様、見晴らしの広い屋外のマップ。立ち止まっていると、遠くの魔物から魔法でガンガン狙撃されてしまう。常にダッシュで位置を変えつつ、近くにいる魔物から各個撃破する作戦でいこう。こういうマップでこそ、神速のブーツ「風神」がその真価を発揮するのだ。



マップの見方

①～⑤	チェックポイント
Ⓐ～Ⓕ	ワープ
○	魔法陣
Ⓢ	セーブポイント
♨	イシリウスの泉
★	ピックアップポイント
→	一方通行（飛び降りなど）
■	通行可能

CHECK POINT

①宿屋	ミーナと再会できる。ここで「ミーナの鍵」をもらわないと話が進まないぞ。
②龍牙	前作に登場した「紫電」と対になる日本刀。最北端の絶壁を飛び降りないと取れない。
③ガランの入口	［ラルーゴ］から戻ってくると、扉の封印を解いたミーナに先を越されている。

ポイントQ&A

Q：「知力」って何のためのステータスなのでしょう？　魔法の効果には影響してないみたいだし…、ちょっぴり疑問です。

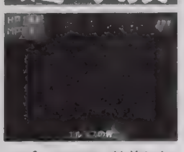
A：知力のステータスは、メニュー画面で、どこまでランクの高いアイテムの説明を見れるかに影響します。メニュー画面で説明を見ようとしても、貴重な装備品やアイテムについては些細な情報しか表示されないことってありますよね。しかし、知力が上がれば、よりランクの高いアイテムの詳しい説明が見れるようになるわけです。

ガラン渓谷

◉イシリウスの最後の証を見つけ出せ！

ミーナのあとを追うかたちで訪れることになる[ガラン渓谷]。凶暴な魔物がひしめく危険なマップだが、構造自体はさほど複雑ではないので探索に苦労はしないはずだ。このマップにある「イシリウスの冠」を入手することで、イシリウスの証がすべて手元に揃う。5つの魔法属性と3つの証……、これで当初の目的がすべて達成されるぞ。①の場所ではブロミウスゴーレムが暴れている。例によって倒せばブロミウスを落とすので、ありがたく頂戴しよう。これでブローミア系の防具はいくつになっただろうか？ ただただ悲しい現実だけが待ち受ける②の地点。ミーナの遺体を調べると「ミーナの指輪」が手に入る。大事に取っておいて、いつかヴァーダイト城に戻ったとき、彼女とアレフの思い出が残る場所にこの指輪を届けてあげよう。ミーナの仇だと思われるガランリザードは③の場所をうろついている。倒して「イシリウスの冠」を奪還するのだ。冠を使うと［祈りの丘］にある泉にワープできるぞ。

★ミーナの父



▲ブロミウスに執着したあまりの非業の最期……。

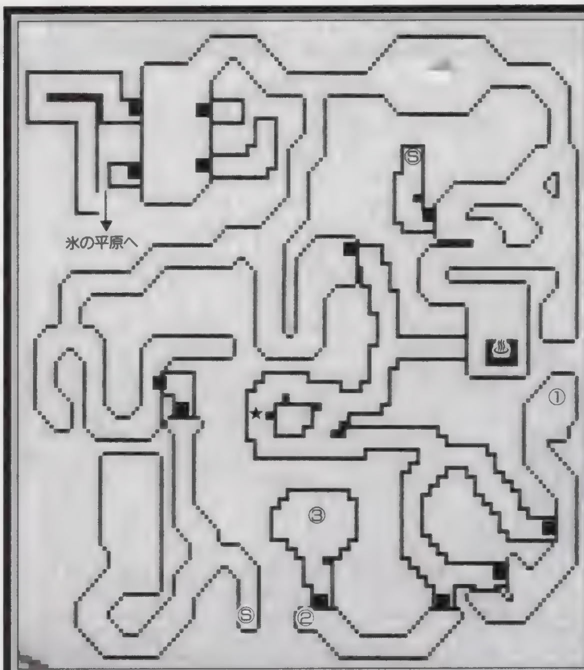
ブロミウスを探していたとおぼしき人物の、白骨死体が眠る★の場所。壁に残された悲痛なメッセージがものの哀れをかきたてるぞ。ミーナが生前に話していたことと照らしあわせると、この白骨は彼女の父親が変わり果てた姿なのだとわかる。[ガラン渓谷]は皮肉にも、彼女らにとって親子共々の墓標となってしまったわけだ。死体のかたわらには父親の遺品だろうか、石の鎧「グランダルメイル」が落ちている。これを冒険に役立てることで、彼への せめてものたむけとしよう。このあと1度［クイスト］へと戻るライルには、もっと大きな別れが待っている…。

魔物についての考察



▲味方がいようといまいとおかまいなし！

ガランリザードとガランテスが集団で闊歩する光景は悪夢と言うほかない。接近戦を得意とし、ロングレンジからでも強力な魔法で攻撃してくるこの2種類の魔物を相手に、無傷で勝利を得ることはまず不可能だろう。ここに来る前にHP回復用のアイテムをたっぷり調達しておこう。なお、狭いスペースに魔物が密集している場所では、わざと敵に魔法を撃たせて同士討ちを誘う作戦も有効だったりする。ガランテスなどはアースウェーブの魔法をところかまわずぶっぱなすので、結構周囲にいる魔物を巻きぞえにしてくれるのだ。当然プレイヤーにも被害は及ぶのだが…。



マップの見方

①〜⑤	チェックポイント
Ⓐ〜Ⓕ	ワープ
○	魔法陣
Ⓢ	セーブポイント
♨	イシリウスの泉
★	ピックアップポイント
→	一方通行（飛び降りなど）
■	通行可能

CHECK POINT

①ブロミウスゴーレム	「ブロミウス」を吸収し、強度とパワーを増した灰色の魔物。
②ミーナの指輪	ミーナが幼い頃に、アレフからもらった指輪。思い出の場所に届けてあげよう。
③イシリウスの冠	イシリウスの証の1つ。このあたりをうろつくガランリザードを倒せば手に入る。

ハイエルフの遺跡

◉オルラディンの秘密に迫る神秘の遺跡

このマップに来る前に、［クイスト］にいるレオンに3つの証と「エクセレクター」を渡して「イシリウスの鍵」を作ってもらおう。でないとここにきたところで何もできないぞ。［ハイエルフの遺跡］で最初にすべきことは、④にあるイシリウスの台座に「イシリウスの鍵」をはめ込むこと。①→②、②→③のポイントをジャンプで飛び移れば④の場所へは一直線だ。ダッシュの助走で勢いをつけて連続で飛び降りよう。台座に「イシリウスの鍵」をはめ込むと、マップ上にあるすべてのワープゾーンが起動する。1度台座に鍵をはめれば、抜いてしまってもワープゾーンは停止しないので、鍵はちゃっかり回収しておこう。すべてのワープゾーンをくぐり、アイテムを残らずかき集めたら、Ⓔとⓕのワープゾーンを乗り継いで⑤の場所にあるオルラディンの魔法陣へ。魔法陣に乗ると次のマップ［オルラディンの迷宮］にワープできる。手持ちの装備やアイテムを見て、準備万端ととのっていたら［オルラディンの迷宮］に乗り込むべし。

ジャンプポイント



▲慎重に行くよりは、一息に駆け抜けるのがいい。

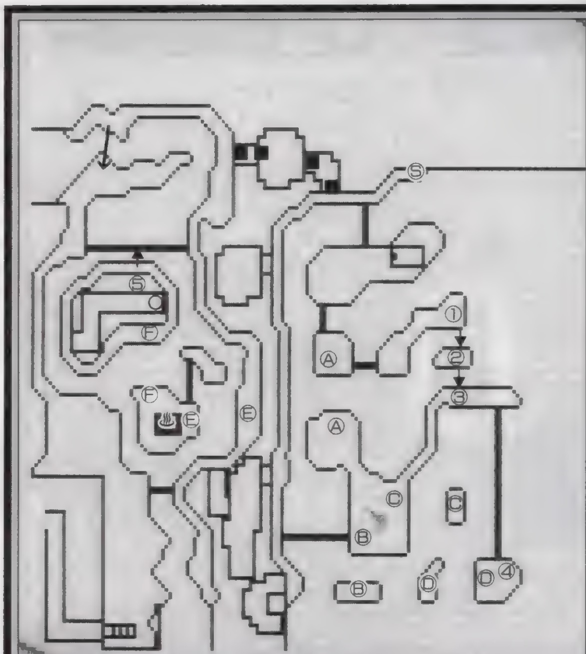
全体的に足場が狭く、いやらしい位置に魔物が配置されているこのマップ。見晴らしが良く、魔物に狙撃されやすいことも手伝って、探索には常に転落死の危険がつきまとう。足場を確認しながら慎重に歩くことも大事だが、周囲の状況もこまめに把握しておかないと、意外な方向から足元をすくわれるぞ。で、★の場所にある①→②→③のジャンプポイントだが、ここはダッシュで勢いをつけてから飛び降りないと、向こう側の足場に届かず転落してしまう。途中の足場で立ち止まらず、勢いにまかせて連続ジャンプしたほうがうまくいくはず。③に着地したら急ブレーキだ。

魔物についての考察



▲釣り橋を渡っているときに狙われると大変。

ストーンの魔法（単に岩を投げつけてるだけ!?）を使う遺跡の守護者、ルアストーンが嫌な相手。ストーンが直撃すると大ダメージを受けるばかりか、ヘタをすると、押されて谷底に転落してしまうことにもなりかねない。離れた場所にいるルアストーンの動きには要注意だ。また、この魔物とは足場の狭い場所で戦う場合が多いので、いつのまにか崖っぷちに追い込まれないよう自分の位置を常に確認しながら戦おう。遺跡以外の場所にはログストーカーが多数出現する。今さら力負けすることはなかろうが、リーチの長い攻撃に突き落とされる危険はあるので油断は禁物。



マップの見方

①〜⑤	チェックポイント
Ⓐ〜Ⓕ	ワープ
○	魔法陣
Ⓢ	セーブポイント
♨	イシリウスの泉
★	ピックアップポイント
→	一方通行（飛び降りなど）
■	通行可能

CHECK POINT

①②③ジャンプポイント	このジャンプポイント以外にも、イシリウスの台座に行ける場所がある!?
④イシリウスの台座	イシリウスの鍵をはめればワープポイントが作動する。1度作動させたら抜いてもOK。
⑤オルラディンの魔法陣	［オルラディンの迷宮］に行くためのワープゾーン。準備がととのったら進もう。

ポイント Q&A

Q：『Ⅲ』にも必殺技があると聞いたのですが、本当ですか？ あるのなら、使える武器を教えてください。

A：結論から言えば、『Ⅲ』にも必殺技はあります。さすがに全部というわけにはいきませんが、必殺技が使える武器の一部を紹介しましょう。龍牙、カプリコーン、アノリウムソードなどがそうです。ただ今回は、武器を持っているだけでなく、ＮＰＣから伝授してもらわないと必殺技は使えないので注意しましょう。

オルラディンの迷宮

◉魔道の成果が結集した大迷宮

希代の魔導師として歴史に名を残すオルラディンが、その謎に満ちた生涯を過ごした場所。彼の弟子であるツェデック、シュドムの部屋もあり、3人が魔導の研鑽に励んだ跡がその頃のままに残っている。伝説に語られる3大魔導師のルーツがここにあるのだ。

迷路の所々にあるオルラディンの扉と宝箱は、「オルラディンの鍵」を使えば開くことができる。鍵はこのマップ内にいくつか落ちているが、扉を開いた順番次第では数が足りなくなる場合もしばしばだ。鍵が不足してしまったら、仕方がないので［ドワーフの洞窟］まで買いに戻ろう。①は土のシュドム、②は炎のツェデックがそれぞれ修行を重ねた場所だ。どちらにも多くの宝箱が安置されているので、彼らの研究室を見学がてら集めてまわろう。各々の部屋で「真理の鏡」を使うと興味深い話が見られる。これは要チェック。③の場所にある魔法陣は［始まりの地］へのワープポイント。この先には物語の核心に迫る、あらゆる真実が隠されているのだ。

★魔法陣



▲竜王草の木がある場所から瞬時に戻ってこれる。

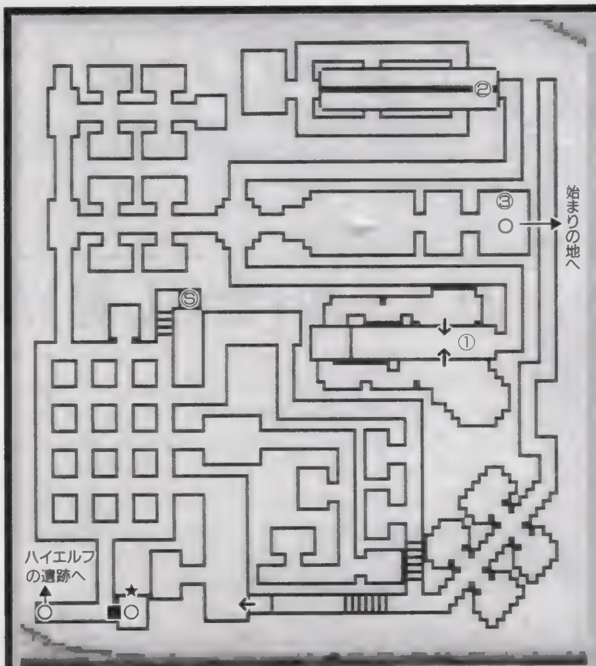
★の場所にある魔法陣だが、これは［オルラディンの迷宮］に入ったばかりの頃は残念ながら使えない。この魔法陣は［始まりの地］をクリアし、竜王草の木からイシリウスの装備を授かったあとに、★の場所まで一気に戻ってこれる近道なのだ。1度使ってしまえば以降はフリーパス。魔法陣を使って［始まりの地］のゴール地点との間を自由に行き来できるようになるぞ。これによって、［ハイエルフの遺跡］、［オルラディンの迷宮］、［始まりの地］の3つをつなぐ1本のラインができあがる。マップ移動の手間をなくす画期的な仕掛けなのだ。

魔物についての考察



▲複数の魔法生物たちに囲まれるとかなりツライ。

魔導師たちの研究の成果が残る場所だけに、このマップを守る魔物は非常に強力。それを守る彼ら自身もまた、魔導師たちが残した偉大な「成果」なのだと言えるのかも。シュドムの間とツェデックの間にいる魔物は前にも登場した奴らなので、さほど苦労せずに倒せるはずだ。問題なのはそれ以外の場所にいる魔法生物たちだろう。マップの要所に数多く配置されているガルダは、ダークの魔法でプレイヤーの視力を奪う。動きそのものは緩慢なので間合いをつめて一気に葬り去るといい。オルラディンの扉や宝箱を守る女性型の魔物はフェイントにかかりやすいぞ。



マップの見方

○ 魔法陣	Ⓢ セーブポイント	♨ イシリウスの泉	①〜⑤ チェックポイント
★ ピックアップポイント	→ 一方通行（飛び降りなど）	■ 通行可能	Ⓐ〜Ⓕ ワープ

CHECK POINT

①シュドムの間	土のシュドムが使っていた修行スペース。土の属性を持つ魔物がひしめいている。
②ツェデックの間	同じく、炎のツェデックが使っていた修行スペース。火の属性を持つ魔物がひしめく。
③魔法陣	［始まりの地］へワープする魔法陣。その先にはさらに熾烈な戦いが待つ。

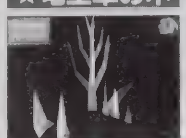
始まりの地

◉すべての「始まり」と真相が眠る場所…

彼に師事した2人の愛弟子にさえ、ついに明かすことはなかったというオルラディンの真意が秘められている場所。その秘密は伝説の魔導師自身の口から語られる。

①の場所には「妖精の石」が入ったオルラディンの宝箱がある。周囲の壁にはレリーフ型の魔物、グレーンが6体いるので、まずはロングボウでこいつらをすべて葬り、そのあとでゆっくり「妖精の石」を入手しよう。［針の通路］、［毒の通路］、［溶岩の通路］の3つを乗り越えた先にある②の地点。ここにあるオルラディンの宝箱を開けると、出てくるのはなんと「魔王の首」だ。このアイテムを③の場所にいる首なしの骨に乗せると、巨大な階段が出現し竜王草の木がある場所に行けるようになるぞ。死体に話しかけるとオルラディンの秘密がすべて明かされ、ライルの光の魔力が大幅にアップする。必ず話しかけよう。竜王草の木に会った後は、近くにある魔法陣で［オルラディンの迷宮］のスタート地点まで一気に戻れるぞ。

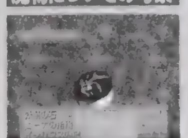
★竜王草の木



▲仮の姿なのか、それともこれが本体？

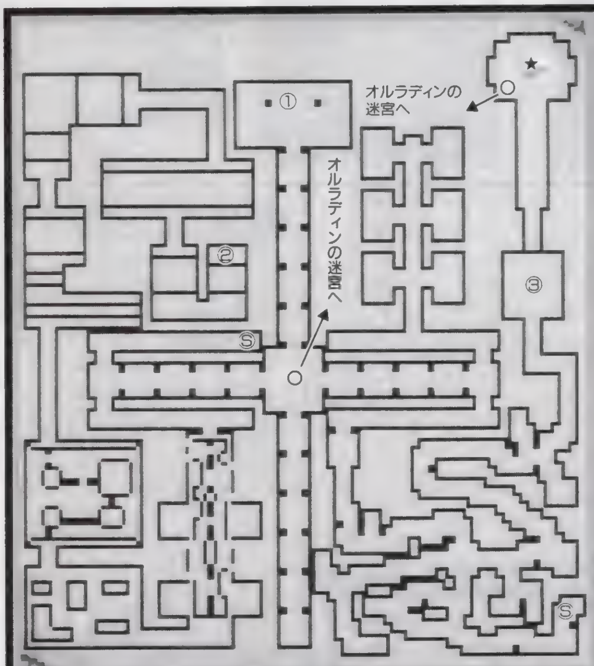
魔王の扉の先でライルを待っているのは、［クイスト］にあるものよりもさらに大きな竜王草の木。彼（？）に話しかけると、ヴァーダイトの歴史に秘められた真実がすべてライルに伝えられる。そして、イシリウスの防具一式を託されるぞ。見た目は本当になんの変哲もない竜王草の木のようだが、会話確認機能（NPCのメッセージを見れるアレ）で名前を調べてみると意外な事実が発覚する。興味があれば「真理の鏡」で調べてみてもいいだろう。ここまでくれば冒険の旅はいよいよ大詰め。クライマックスに向けて、ストーリーは一気に加速するのだ。

魔物についての考察



▲周囲の壁にいるグレーンを倒してから取るべし。

通路全体に真っ赤な溶岩が流れ込み、通り抜け不可能にも思える溶岩の通路。確かに溶岩が流れている間は踏み込んだら一発死だが、実は、壁で溶岩を吐き出している魔物を倒せば通れるようになるのだ。壁の魔物は弓矢に弱いので、ロングボウで攻撃すればあっさりやっつけられるぞ。通路を守るように立ちはだかるクランネルは、プレイヤーの姿を見るやいなやビシビシ魔法を飛ばしてくる。直撃してしまうと、十分に装備をととのえていても軽く50前後のダメージを受けるので、遠距離から飛んでくる魔法には細心の注意をはらおう。接近戦でなら倒すのは楽なのだ。



マップの見方

○ 魔法陣	Ⓢ セーブポイント	♨ イシリウスの泉	①〜⑤ チェックポイント
★ ピックアップポイント	→ 一方通行（飛び降りなど）	■ 通行可能	Ⓐ〜Ⓕ ワープ

CHECK POINT

①妖精の石	オルラディンの宝箱から手に入るアイテム。さて、その用途は…？
②魔王の首	オルラディンの宝箱に入っている。魔王の扉を開くための鍵。はたして誰の首…？
③封印の通路	椅子に腰掛けている首なし死体に「魔王の首」をつけると……？。その先には竜王草の木が。

ポイントQ&A

Q：「ＫＦⅢ」の結末は2種類あるそうですが、エンディングはどんな条件で変化するんですか？　バッドエンドにならないかと心配で…。

A：そ、それはさすがに教えてあげられません(笑)。でもちょっとだけヒントをあげるとすれば…、やることをしっかりやってないと、嫌なエンディングになっちゃうってところでしょうか。大丈夫！　やれることを全部やって、人に嫌われるようなことをしてなければハッピーエンドにたどり着けるでしょう。

新フォーチュン・クエスト
〜食卓の騎士たち〜

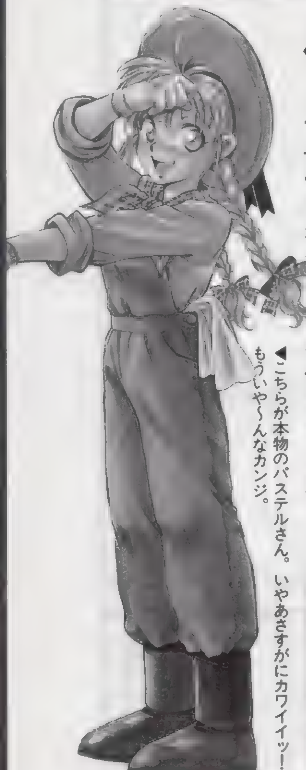
発売されたばかりのＴＢＬ「新フォーチュン・クエスト」を、各マップごとに紹介＋ひとくち攻略するのです。

ジャンル	TBL	価格	¥5,800（限定版¥6,800）
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）マルチタップ／多人数プレイ可
発売日	6月21日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

みんな、お待たせっ！ 16歳のゲーマー兼ライターのパステル(偽)ですっ。え？ 誰も待ってないって？ そんなぁ……でも負けないっ！ 問答無用で続けるわね。ＰＳで、わたしたちのゲームが出たのは、みんな知ってるよね？ だから、この記事は、わたしにおまかせよ♥ 月に代わっておまかせよ。意味はないけど。（パステル（偽））
※今回の記事はあくまでフィクションであり、登場するキャラは原作の小説、コミックとは一切関係ありません。本当はぜんぜん違います。深沢先生、ごめんなさい。

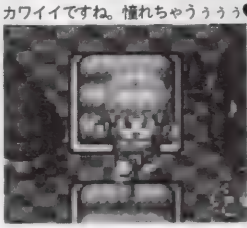
パステル(ただし偽)が送るマップ別ひとくち攻略

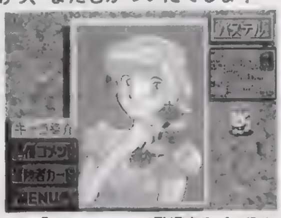


◀こちらが本物のパステルさん。いやあさすがにカワイイッ！ もういや〜んなカンジ。

みんな、お待たせっ！ もうすぐ17歳になるマッパー兼詩人のパステル(偽)ですっ。パパはリビアで大佐をしてるの……って、上の文で言っていることと違うわね。まあ、いいや。楽しいしぃ。みたいなー。あっ、そこのキミ！ ちょっとむかついてるねっ！ もうそんなヤツ、ＭＭＣってカンジ。ちょーむかつくぅ。…なんか、性格変わってきたわね。わたしはパステル(偽)でした。落ちつかなくっちゃ。あれ？ ルーミィ(偽)が来たわ。どしたの？
「ぱぁーるぅ(にしぇ)。しことしなくちゃらめよ」
てめー、その舌ったらずな喋りなんとかし……あら、いやだ。オホホホ。危なく最後まで言っちゃうところだったわ♥ うんうん、仕事はちゃんとしなくちゃダメよね。それじゃ今回は、各マップごとに、わたしたちの思い出と、ひとくち攻略をお送りするわね。まあ、どちらかというと、わたしたちの思い出の方が多いけど。でもさぁ、「このマップは原作だと、こういうお話だった」とかを知ってると、もっとゲームが楽しくなるし。それに楽しいからいいんじゃない？ みたいなー。あっ、またむかついたでしょ？

▼ゲーム中のパステルさん。ＳＤでもカワイイですね。憧れちゃうぅぅぅ♥





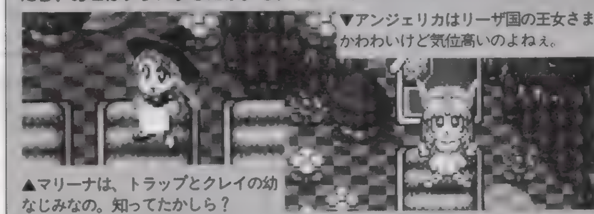
▲「ＯＭＡＫＥ」で登場するパステルさん。しとやかなカンジでグーッ！

隠しキャラ使用法はコレ！

「えっ？『新フォーチュン』に隠しキャラなんているの？」なんてキミ！ あまいわねぇ。それじゃあ、わたしが教えてあげるとしますか。もう、しょうがないんだからぁ。それじゃあいくわね。

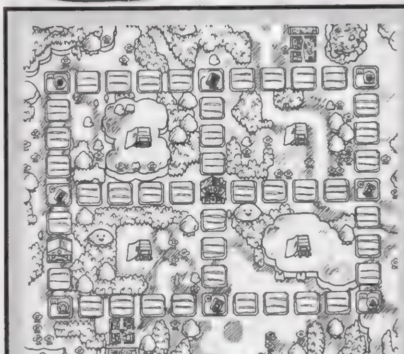
このゲームには隠しキャラがいるってことは、さっきも言ったよね？ この隠しキャラって、実は2人もいるのっ！ すごいでしょ？ でねっ、隠しキャラってのが、マリーナとアンジェリカ。念のために、この2人がどんなキャラなのか説明しておくわね。マリーナは、トラップとクレイの幼なじみ。そしてアンジェリカはリーザ国の王女様で、小説家としてのわたしの大ファンなの。そうそう、高利貸しのヒサクにさらわれたとき、わたしたちは褒美として「王女のお仲間」の称号がもらえたのよね。あのときもタイヘンだったぁ。だって王女様だし、気位が高いのよねぇ。あ、ナイショよ。

それじゃあ、2人がわかったトコで、そろそろ2人を出現させる方法を紹介！ 出現させれば、プレイヤーとして使用できるようになるわ。やり方は超カンタン！ 7つのマップすべてをクリアするだけっ！ だからもちろん、すべてのマップデータをセーブするためにメモリーカードは必要よね。そしたら、あとはクリアするだけ。も、ちょーオッケーってカンジ。ちょベリグ。



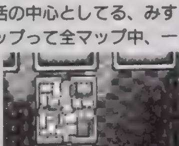
▼アンジェリカはリーザ国の王女さま。かわわいいけど気位高いのよねぇ。

▲マリーナは、トラップとクレイの幼なじみなの。知ってたかしら？



シルバーリーブ

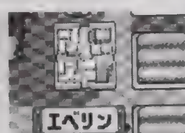
ここのマップには、街が2つ。シルバーリーブとヒールニントがあるわ。ちなみにシルバーリーブには、わたしたちが生活の中心としてる、みすず旅館があるわ。このマップって全マップ中、一番カンタン。まずは小手調べってトコね。ここでゲームの練習しましょ。



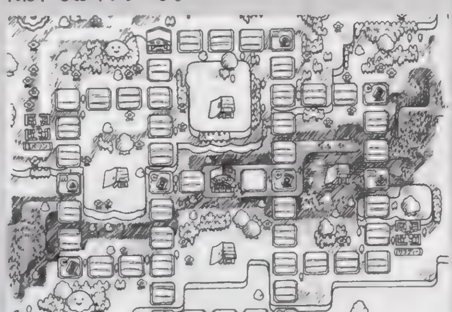
▶全マップ中、一番カンタンな構造のマップよね。

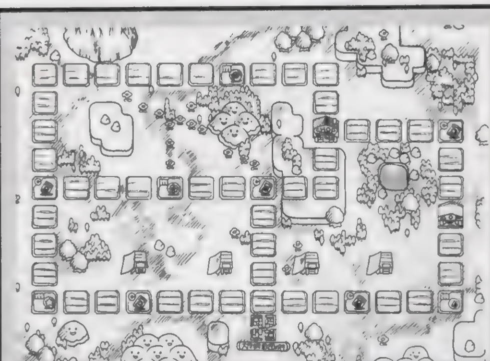
エベリン

マップの中には、冒険者支援グループが主催する冒険者カード更新会場があるエベリン、そして、典型的な農業国で「忘れられた村の忘れられたスープ」のクエストをクリアしたサラディがあるの。エベリンでは、クレイがオウムにされてビックリしちゃったなぁ。あ、ひとくち攻略としては、真ん中のお店の周りを農地にする。これに尽きるわね。特に丁字路を農地にすれば、なおオッケーよ。



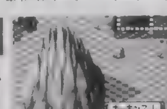
▲エベリンでは、クレイが魔女にオウムに変身させられちゃったの。





ホーキンス山

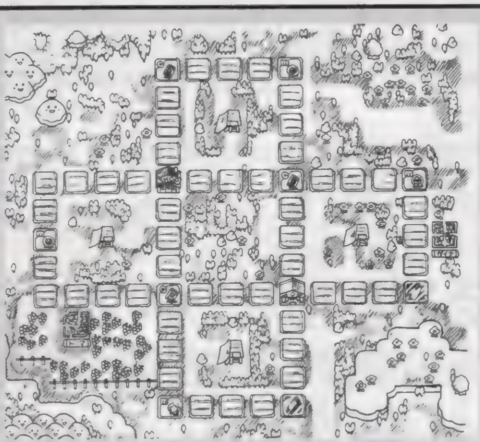
ブラックドラゴンが住むダンジョンがあるという山。それが、このホーキンス山なの。わたしたちも、とあるクエストでドキドキしながら山に登ったわ。でも、そこで待ってたブラックドラゴンってのが、プレイヤーキャラでもあるＪ．Ｂ．Ⅲこと「ジェローム＝ブリリアント3世」だったとは…。彼って、とっても人の良い……いや、竜が良いっていうのかなぁ？ とにかく悪い人じゃなかったわ。ゲーム好きだし。このマップでも、エベリンと同じようにお店の近くに農地を開墾しましょ。



▲このホーキンス山は、Ｊ．Ｂ．Ⅲの本拠地。ゲームじゃ関係ないけどね。

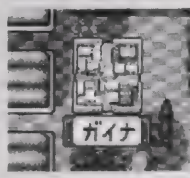
ポイント Q&A

Q：「限定版」は、¥1,000高いですが、いったい通常となにが違うのですか？ 教えてパステル（偽）さんっ！
A：うーんとねぇ、まず「限定版」には、「びっくりトークＣＤ」が入っているの。これは、ゲーム版をもとにしたミニストーリー7本と原作者・深沢美潮先生のトークが入っているわ。それともう1つ付いているのが、「お料理ぶっく」。猪鹿亭をはじめとして、わたしたちが食べてるお料理を紹介しているの。わかったかな？



ガイナ・ドーマ

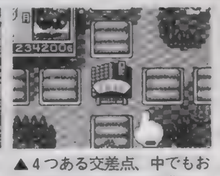
ガイナは、わたしの故郷。これは、わたしがまだ小さかった頃の話だけど……チャク＝デスというモンスターが現れて、街は壊滅状態になったらしいの。この「らしいの」と言うのは、襲撃のとき、わたしは遠足に行ってたから。だから助かったんだけどね。でも、そのときわたしの両親は……。なんか暗くなっちゃったわね。話を変えようっと。それでね、ドーマってのがクレイとトラップの故郷。しっかし、驚いたのはクレイの家。さすが名誉ある聖騎士の家系だけあってスゴい家だったわ。お兄さんもメチャカッコ良かったし。



▶ガイナは、わたしの生まれ故郷。ここで起きた事件がきっかけで、冒険者になったの。



▲ドーマは、トラップとクレイの生まれ故郷。


▲4つある交差点、中でもお店の近くがオススメの農地よ。

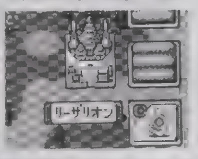
あと、ここから東にいったテラソン山の山頂には、白い竜が訪れたという祭壇の伝説があったわ。ここでもスゴいことがおきたんだけど…。このときの模様は、「新フォーチュン」の1巻を読んでね。

さて、このマップは、ちょっと慣れた人同士が対戦するんだったら楽しいわ。4つある交差点、それぞれの農地をどれだけゲットできるかによって、ゲームの流れは決まっていくと言っても過言じゃないかも？　つねに交差点に向かうように移動しましょ。

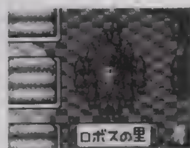
リーザリオン

このマップだけは、小説版じゃなくてコミックス版がもとになっているの。まずリーザリオンは、コミックス1巻に登場した王国。わたしの夢の中で助けを求める女性が、実は失踪したこの国の王女様だったのにはオドロキ！　結局、ヒサクっていう高利貸しが狂言誘拐をしたってのが、王女失踪の原因だったんだけどね。でね、その王女様というのは…実は隠しキャラのアンジェリカなのでしたっ！

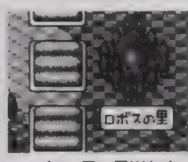
また、マップの右はしにあるロボスの里は、コミックス2巻で登場したの。ここであったロボス族って、臆病だったけどカワイかったなぁ。最後には、伝説のツミレの花を見ることができたし。



◀隠しキャラのアンジェリカは、リーザリオンの王女様。

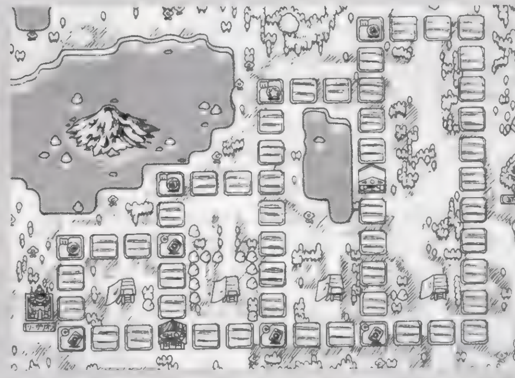


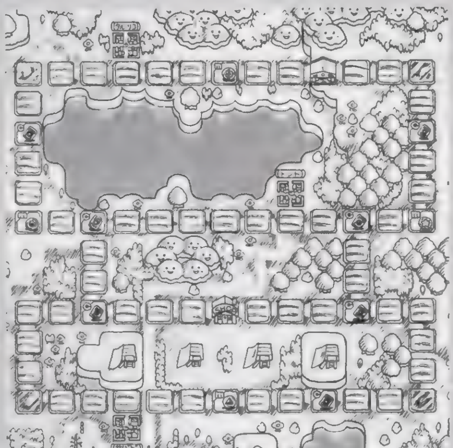
▲ロボスの里には、惚れ薬の材料となるツミレが咲く。



▲ロボスの里の周りは、キャラがあまり通らないかも？

でもね、このゲームではロボスの里周辺に農地を作らない方がいいわ。なぜかっていうと、誰も近づかないから。ホントよ！　まぁ、たまにイベントで、里に行かなくちゃいけなくなることもあるけどね。



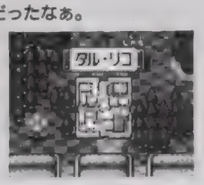


タル・リコ

このマップには、3つの街があるの。まずはマップ名にもなってるタル・リコから紹介するわね。ここには、わたしをかばって、瀕死の重傷を負ったノルを元気にするために復活屋に訪れました。ノルったら、こんなわたしをかばってくれるなんて。やっぱりやさしいなぁ。

次にサバト。ここには「呪われた城」がある街。実を言うと、この城は町長が育てた「城の種」で大きくなりすぎて捨てられたらしいの。わたしたちは城を壊して、そこにいたアンデットたちを救ってあげたの。でも、とっても陽気なアンデットたちだったなぁ。

そしてトントは、サバドからタル・リコ間の途中にある市場の村。トントって名前は、十日市のなまりから来ているらしいわ。よくわからんけど。

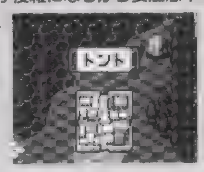


▶タル・リコは、リーザ国内にある「復活屋」がある村。

それで、このマップの攻略なんだけど、トントの村の前に走っている道には、あまり手を出さない方がいいみたい。それにトントって、おつかいイベントくらいでしか前を通らないでしょ？　このマップもポイントは、やはりお店の近くを農地にすることかな？　あとは、角地の周辺を農地にすることね。このマップって、角地に屋台が出現するから。また、街が3つもあるのでおつかいイベントが複雑になるから要注意！　例えば、まず「トントに行って、○○を入手してから××にいく」なんてことも！　これは他のマップにも言えるけど。



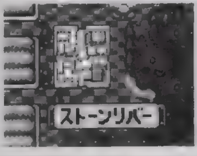
▲「呪われた城」の街、サバドには、陽気なアンデッドが。



▶トントは、十日市のなまりが、その名の由来。

ストーンリバー

大海、アビス海を隔てたコーベニアに行くための唯一の港町。それが、このストーンリバーなの。あるとき、ここコーベニアの海峡に大イカの化け物、クラーケンが出現したこともあったわねぇ。そのとき、多くの冒険者が集まってきたなぁ。あ、そうそう、原作ではコーベニアは地名だけしか登場していないの。いつかは登場するかな？

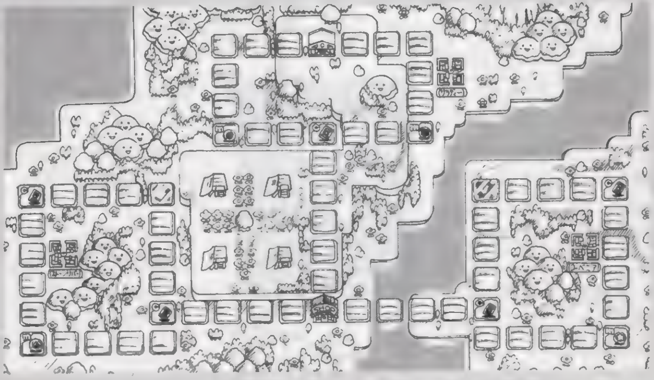


◀ストーンリバーから、船を使ってコーベニアに行けるわ。

このマップは見ての通り、小さな環状線3つが道でつながっているの。対人間でプレイする場合、環状線1つに農地を集中することだけは、しちゃダメよっ！　だって、1つの環状線に誰かの農地が集中してあったら近づかないわよねぇ。普通。でも、逆にCOMとプレイする場合は、1つの環状線に自分の農地を集中させると有利に進められるわよ。人間とやるか、COMとやるかによって攻略法が変わっちゃう面ね。



▲原作には、まだ登場してないコーベニア。



ポイントQ&A

Q：パステル(偽)さんっ！　あなたの説明じゃ、全っ然わかりません。それで、このゲームの攻略本を買いたいんですが、攻略本ってあります？
A：なんですってぇー。全然わからないなんて、アンタ、バッカじゃないのぉ？　あのねぇ……まあ、いいわ。教えてア・ゲ・ル。メディアワークスって会社の電撃攻略王ってトコから、7月10日に¥1,200で発売されたばかりよ。今回だけは、サービス。サービスゥサービスゥ、ってカンジかな。これさえあれば、あとは根性。ガッツマン。

ストライカーズ1945

時は第2次世界大戦直後、世界各国から名戦闘機が大集合。謎の巨大組織を相手に、もう一つの大戦が繰り広げられる！

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	7月19日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームはＳＴＧマニアとして密かに期待してたんだけれど、画面表示モードなどの心遣い、短いＣＤアクセス、オリジナルのムービーなどなど、丁寧な作りには感心させられた。自機も実在した戦闘機が目白押しだし、実戦に登場する機会のなかった「震電Ｊ７」まで扱えちゃうなんて感動モノ!? これらの機体のエピソードは、ゲーム中の自機紹介をしてくれるモードでもレクチャーしてくれるから、興味ある人はぜひぜひチェックしてみてね。（城イドム）

『ストライカーズ』を10倍おもしろくするプレイヤーズガイド

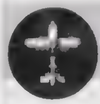
1▶自機の性能を総チェック

◉初心者のキミなら迷わずコレ！



P-38ライトニング▶H・ミサイルが便利

ホーミングミサイルがとても便利なので、とりあえず気持ちよくプレイしたいって人にオススメなのだ。ただし、自機の当たり判定が一番大きいという欠点があり、弾を避けまくりたい人には不向き。この機体では、「震電Ｊ７」の写真で説明している弾くぐりも不可能だからね。



スピットファイア▶広範囲を攻撃

攻撃能力は、威力も攻撃範囲もベリーグッドなので、パワーでガンガン押すようなプレイをする人にピッタリだ。フォーメーション攻撃も、全機中で最もタメ時間が短いので、積極的に使っていこう。ただ、ボムが短時間しか効果がないこともあり、〝回避の能力〟は今一つ。

◉クセのある機体が好みの人へ



メッサーPf109▶小ささで勝負

自機の当たり判定が、全機中で一番小さく設計されている。「震電Ｊ７」の写真で説明している弾くぐりも、この機体なら成功させやすいぞ。ただし、攻撃力はかなり抑えめなので、避ける技術が伴わないと苦しい戦いを強いられるかも。ボムもピンチ回避としては利用しづらい。



零式艦上戦闘機▶動きの遅さが難点

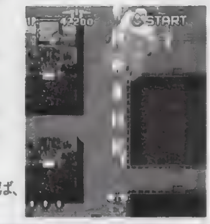
ボムの効果範囲の広さと持続時間の長さが最大の利点。フォーメーション攻撃も使いやすいので、効率よく自機パワーを使った攻略をしたいなら都合いいぞ。欠点はスピードの遅さで、実はこれが致命的。特に、高難度モードでは、よほど技術がないと生き残れないだろう。

◉上級者ならコレを使いこなせ



震電Ｊ７▶高速移動が可能

攻撃面では今一つながら、移動スピードなら全機中で最速。ただし、このゲームでは弾幕に囲まれる場合が多いので、腕がないとスピードの速さが欠点になりかねない。この機体の真価を引き出したいなら、写真のような場所で、正確な位置合わせをキメる練習をしておこう。

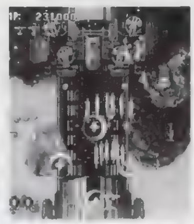


▶自機の当たり判定にも注目。ちゃんと位置を合わせれば、こんなすき間もスイスイと弾くぐりが可能だ。



P-51ムスタング▶敵弾を消せるぞ

この機体は、唯一フォーメーション攻撃でも敵弾を消すことができる。それ以外の能力は、全体的に非常にバランスがとれているので馴染みやすいけれども、逆を言えば無難にまとまり過ぎ。フォーメーションの弾消しを重視する上級者でないと、あまり選択する意味のない機体だ。



▶フォーメーション攻撃は、敵弾を消す効果がある。使用回数に制限もないので、これを利用しない手はないぞ。

2▶序盤のボス戦はここがポイント

◉日本ステージ

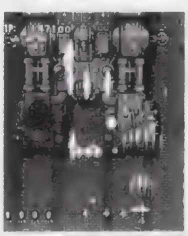
まずボスは、バラマキ弾を放出して、その後に自機を狙った弾を撃ってくる。この２段攻撃は、このＳＴＧのボスが行う代表的な攻撃手段なので、「バラマキの弾幕を抜けてから、横に大きく動く」という黄金パターンをここで覚えておこう。多方向弾は、写真の要領で避ければＯＫ。



▲写真の位置なら、そのまま動かずに２タイプの多方向弾を避けられる。

◉ドイツステージ

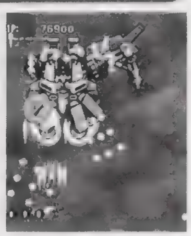
あまり強くないボスだけれども、奇襲攻撃にだけは注意したい。第１段階では、定期的に真下方向への３方向弾を放ってくるけれど、これは見て避けるのは不可能。予め右か左に寄って攻撃を加えよう。第２段階はバラマキ弾のみなので、これはすき間を見つけて避けるしかない。



▲初期段階で真っ正面から攻めるのは危険。３方向弾に注意せよ！

◉アメリカステージ

第１段階では、自機を左右に大きく動かすのが基本。第２段階では、ボスがエネルギーをタメてから放ってくる多方向弾に注意。安全に倒したいなら、第２段階ではボスの中央部分に攻撃を集中させ、第３段階の攻撃をさせずに倒してしまおう。ボムを使って、力押しに攻める手もあるぞ。



▲この驚異の攻撃も、切り返しの機会を抑えていれば避けまくりも可能。

◉ソ連ステージ

第１段階は、バラマキ＋自機狙いの弾というパターンで攻めてくるので、日本ステージで解説したことを思い出して対処しよう。第２段階では、連なった弾ばかりに気をとられていると３方向弾の餌食になってしまう。連なった弾が途切れたら、すぐに横移動を開始するように。

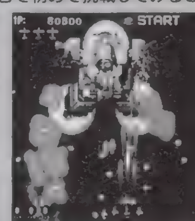


▲バラマキ弾には避けるための道が残されている。見逃さないように。

ハイスコアを狙うなら

ゲーセンでハイスコアに燃えた人なら点数稼ぎのコツは心得ていると思うけど、ＰＳで初めて挑戦してみるという人のために、必須テクをいくつか伝授しよう。

ボスの体のパーツは、それぞれを破壊すると点数が入るので、これらを壊してからトドメをさした方が点は稼ぎやすい。ただし、ボスによってはパーツを壊されると、怒涛の攻撃をしてくるヤツもいるので、パーツばかりを狙っていると大変なことになっちゃうかも。各自の腕に合わせて作戦を立てるようにしよう。



▲ボスにトドメを刺すのは、各パーツを破壊してからにしよう。

ステージ中の金塊を獲得した時に入る点数は、200点、500点、1,000点、2,000点と４種類あるのだけれど、これらは獲得するタイミングによって決定されている。よく観察すると金塊がキラッと光っているのがわかるけれど、この瞬間に取れば最高の2,000点が獲得できる仕組みになっているのだ。



▲光った瞬間に獲得すれば2,000点。このタイミングは練習するしかない。

ポイントQ&A

Ｑ：クリアしたら、プレイ内容によって色々と評価をしてもらえるんですね。ところで、このゲームって１周で終わっちゃうんですか？

Ａ：簡単なモードでは１周をクリアしたらエンディングで、ゲームも終わり。ただし、ノーマル以上でクリアすると怒涛の２周目が遊べるぞ。ちなみに、１周目はフリーコンティニューだけれども、２周目はコンティニューできない設定になっているので、心してかからないとクリアはできないぞ。

トワイライトシンドローム ～究明編～

心理的な「怖さ」を追求した、本格ホラーゲームの第２弾。この恐怖を、この夏ぜひ体験して欲しい。

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	7月19日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このアドベンチャーは、普通にクリアするだけなら比較的サクッと最後まで行けちゃうけれど、パーフェクトなクリアを狙うとなると、結構苦労させられるよね。怖いのが大好きな私としても、このゲームは奥の奥までタップリと味わってほしいので、ここに〝大吉クリア達成＆戦利品入手〟のためのヒントをお届けすることにしよう。ちなみに、このゲームは深夜に一人でヘッドホンを使ってプレイすることを勧める。こうやってプレイするだけで怖さは100倍もアップするぞ、マジで。　（城イドム）

ユカリたちの調査を見事〝大吉〟に導くには？

5話◉「雛代の杜」

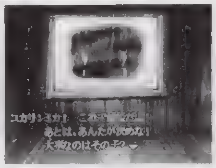
最初の森は、法師の許しをもらい、フクロウに導いてもらわないと突破できない。その後に見つけられる日記にも必ず目を通しておくこと。最後の説得シーンでは、ミカにサクラが危険であることを伝えるのが第１歩。うまく説得を続け、自分たちとサクラのどちらが大切なのか迫れれば「大吉」を迎えられる。



◀どんな時も、対決する相手のことを知っておくのは大切なのだ。



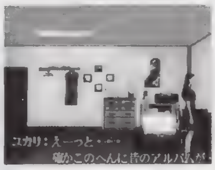
▲フクロウの導きを得れば、森は簡単に突破できる。



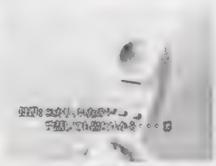
▲このシーンでは、サクラよりもミカの説得に専念しよう。

7話◉「テレホンコール」

向こうからかかってくる電話には、積極的に出るように。無駄なものも多いけれど、大切な電話かどうかは、出てみないと分からないぞ。また、チサトと電話で何度か話すと、過去について調べるシーンになる。過去を思い出すなら、やっぱり写真が一番。謎の電話が誰からのものなのか解明する糸口を、キチンと見つけておこう。以上を注意していれば、スンナリと「大吉」に行き着けるぞ。ちなみに、こちらから電話をかける場合には、恐怖度（高くなり過ぎるとショック死!!）が上がりやすいので注意。



▲自分の過去もチェックしておかないと、解決できないぞ。



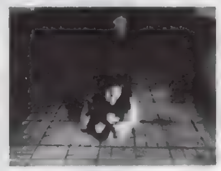
▲大切な電話を見逃さないためにも、どんどん出るように。

9話◉「オカルト・ミステリー・ツアー」

このシナリオは、恐怖度がとても上がりやすいのでご用心。旧校舎１Ｆ非常口前の水泳部員、新校舎３Ｆの窓の外の男、渡り廊下２Ｆの天井の少女、以上３カ所がショック死を誘発しやすいので、危険と思ったら見ないように。「大吉」を迎えたいなら、どんな場合もすぐに帰ろうとしてはいけないぞ。あと、最後の〝歌の解析〟ではチサトのヒントを頼りにすると正解を導き出しやすい。新校舎２Ｆの書道室での亡霊の話は最後まで聞き、天井から現れる少女を目撃しておいた方が、ヒントは多くもらえるぞ。



▲遊びのつもりで作った魔法陣が、大事件の発端に。



▲次々と霊現象が発生する。心臓が弱い人はご用心!!

6話◉「夕闇の少年」

昇降口でタタラくんの下駄箱をチェックし、体育器具庫での２回めの調査の時に、タタラくんに体育館ばきについて質問できれば上できだ（タタラくんを呼び出し損ねたり、写真を撮って気分を害させたらアウト）。これ以降は、質問の進め方が勝負。クロダにはイジメの事実を突きつけ、タタラくんの母親には責め過ぎないようにしつつ核心に触れるように話を進め、サエキは怒らせない程度に説得しよう。最後にタタラくんから本音を聞き出せば万事解決（同情は禁物）。



◀２回目の出現時には写真撮影はしないこと。

8話◉「錆びた笄」

終盤、老人が何者かに怒られているところを耳にしたら、思い切って踏み込んでみよう。その後は、儀式の間という部屋（参謀室から左→下→その奥）へ。老人に追いつかれたら、勇気をもって戦争は集結したことを説明しよう。余計なことは話さない方が無難だぞ。最後のシーンでは、カウントが終了するまでに脱出しなければアウト。金剛区画から中央通路に出て、２つ目の奥に行ける通路を進めばＯＫだ。ミカとはぐれた場合は、ミカの運の強さにかけてみること。



▶この肖像画が、ストーリーに深く関わってくる。

戦利品獲得チャンス一覧

●６話：写真と録音が行えるチャンスが１カ所ずつ隠されている。もちろん、タタラくんが現れる前後がポイントになるから要注意。

●８話：写真が撮れるチャンスが２カ所、録音ができる場所が１カ所ある（ただし、その中の１つは、大吉ルートで攻略していればオートで行われる）。霊の仕業と思われる現象が発生する場所が重要なチェックポイントになるぞ。

●９話：このシナリオでは数々の霊現象に遭遇するけれども、その中に写真と録音が行える場所が５カ所ずつも用意されている。写真が撮れそうな場所はすぐに思い当たると思うけれど、録音ができる場所はついつい見落としがち。ゲーム中には、怪しい音にも注意しながらプレイするようにしよう（あまり欲張ると、ショック死しちゃうこともあるのでご用心）。

※MDとカメラはミカしか持っていないので、５話と７話では戦利品入手の機会はない。また、異世界では録音や撮影ができないため、10話でも戦利品はない。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

夏休み目前、ＰＳがフル稼働する季節の到来だね。この「電撃プレイクエスチョン」とは、攻略を中心とした皆様に役立つ情報をドーンと提供するコーナーなのです。ゲームで詰まってしまった場合や、ゲーム設定の素朴な疑問や、プレイ環境の相談など、何か聞きたいことがある場合には、気軽にハガキを送ってね。このページで既に扱ったゲームに関しても、記事で紹介した以外のところで質問があるなら遠慮なんかする必要は一切なし！　定期的に登場している付録、「電撃プレイクエスチョンＳＰＥＣＩＡＬ」で解答する可能性も十分にあるので、あきらめずにキミの質問を聞かせてほしいな。

このコーナーそのものへのご意見ご感想も同時に受け付けているので、よろしくね～。

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1-8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：第十の噂「裏側の街」でゲームオーバーにならないコツも教えてほしいのですが。あと、これはどうやったら大吉になるんですか？

A：奇妙な街では記憶を次々と消去させられてしまうので、手遅れにならないうちに、唯一実りのある話をする老婆にアタックしまくろう。終盤、ユカリはおかっぱの女の子と再会することになる。ここでは「とにかく現世に帰りたい」と強く願い、それに相応しい解答をするように。あと、10話は凶や大吉などの査定はないぞ。

ウラワザデータベース Ver. 3.1

またもやってきました戦うウラワザコーナー！　ただいま敵募集中！

毎度お馴染みウラワザデータベース、今回もホットな最新ウラワザをお届けします。過去のウラワザデータベースについては、付録の方に大増ページで収録されているのでそちらをよろしくね！

LV.80 ナムコミュージアムVOL.3

■ウラワザいろいろ

懐かしいゲームが勢揃いの『ナムコミュージアム』シリーズ第3弾から、知っているとさらに楽しめるウラワザをまとめて紹介しよう。まずは『ギャラクシアン』で、ラウンド9をクリア。すると、ウインドウのオプション内に、「ＲＡＮＫ」という項目が出現。これで、難易度の変更が可能になる。また、同じく『ギャラクシアン』でハイスコアが3万点以上になると、残像ギャラクシアンがプレイできるぞ。そして『ドルアーガの塔』からは裏ドルアーガをプレイできるウラワザを紹介。これは、ミュージアム内でL1とR1を押したまま✚キーを時計回りに3回回す。すると画面にマトックが表示されるので、この状態でドルアーガの部屋に入る。そして突き当たりの壁で◎を押すと、裏ドルアーガの部屋に入れるのだ。この部屋にある筐体からゲームに入ると、「裏ドルアーガ」をプレイできるようになるぞ。



◀「ドルアーガの塔」のウラワザ。マトックを出して、この壁に接して◎を押せばＯＫだ。



▼これが「裏ドルアーガ」の部屋。ここから、「裏ドルアーガ」をプレイすることが可能だぞ。

LV.50 あすか120%スペシャル

■簡単に忍を使う

「すたあと、おしてね」と表示されている間に✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と3回入力する。3回目の入力後、〝シャキン〟という音がしたら成功だ。これで、クリアしなくてもストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押せば、忍が使えるようになる。また、この状態でゲームを始めると、L1で当たり判定を表示でき、L2でスローモードにすることが可能なのだ。

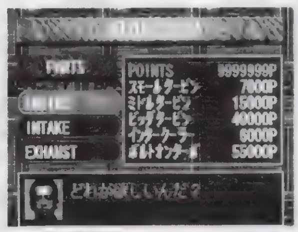


▲パッケージの右下に黒丸が印刷された新バージョンのみで可能なワザだ。

LV.50 ドリフトキング 土屋圭一&坂東正明 首都高バトル

■ポイント最高

電源をいれ、「GENKI」のロゴが表示されたら、２P側のⓢ+L1+L2+R1+✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなしにしておく。このとき、デモは1P側のⓢで飛ばしてもOKだ。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最高額に増殖しているぞ。この状態ならば、どんな車だってキミの思いのままなのだ。



◀見よ、何の苦労もしないでポイントマックス！

LV.50 エイリアントリロジー

■ステージセレクト

オプションモードにあるパスワード入力画面で、「ＧＯＬＶＬ」と入力し、その後に行きたいステージの数字を入力する。例えばレベル30に行きたいなら「ＧＯＬＶＬ30」でＯＫだ。後はタイトル画面に戻り普通にゲームを開始すれば、先ほど入力したレベルから開始することができるようになるぞ。とにかくエンディングまでが非常に長いゲームなので、このウラワザを使って後半のレベルから始めてしまおう。そうすればかなり楽にクリアできるぞ。



▲パスワード画面でこんなふうに入力。これでレベル30に行けるぞ。

LV.50 アドヴァンストV.G.

■オートストーリーモード

メインメニューの画面で２P側の◎+ⓧを同時に押しながら「STORY MODE」を選択する。そして1P側で「PROLOGUE」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しむことができる。

LV.50 三國志英傑伝

■簡単体力回復

戦闘で武将がダメージを受けてしまったら、その武将の装備選択画面を表示させる。すると、なぜかダメージを受けた耐久力が完全に回復してしまう。この方法で、行動済み以外の武将なら簡単に回復が可能になる。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒１０１　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ「ウラワザ」係まで
ＦＡＸ：０３－５２８１－５２３２

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80：8,000円分のおもちゃ券
LV50：6,500円分のおもちゃ券
LV20：4,500円分のおもちゃ券
LV0：2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（1名）／青森県　長野初一くん。LV50（5名）／神奈川県　くろねこトマトくん、東京都　GASYUくん、富山県　プチ太郎君、長崎県　横沢茜くん、埼玉県　破壊王くん。

BIO HAZARD バイオハザード はじめて物語

うっそうとした森の中に、隠れるように建つ巨大な洋館。そこは、異形の怪物がうろつきまわる魔物の巣窟。それが、『バイオハザード』の舞台なのですぅ。キャー！　もう設定だけで怖いじゃないですか。こんなんでクリアできるのかしら？　ハイ、大丈夫。これさえ読めば安心です！　きっと。

まんが
岩瀬さとみ



3Dポリゴンの快感でゾンビにスーパーコンボ　その1

●『スウィートホーム』って知ってます？

いまさら、って感もあるけど『バイオハザード』です。そもそも、カプコンのホラーものゲームってのは結構歴史があって、古くはFCの『スウィートホーム』にさかのぼるわけなんですが（←それだけって話もあり）。ちなみにこれは山城新伍や古舘伊知郎、NOKKOなど、一風変わったキャスティングの同名和製ホラー映画をゲーム化したもの。6人の内3人を好きなように組み合わせ、同時進行させる2パーティ制を採用したり、戦闘時に別パーティが助けに来たりなんていう、それまでになかった斬新なシステムを盛り込んだ意欲的なRPGだったのです。他にも、AVGチックな仕掛けや、一部リアルタイム制を採用したゲーム性など、評価されてしかるべき要素がかなり含まれていたにも関わらず、いまいちユーザーの目にとまりにくかった不遇の名作でした。それはさておいて、このゲーム、ホラー映画をモチーフにしているということもあり、効果音やイベントなど、〝恐怖〟の演出にはかなり凝っていたのです。が、そこはFCの悲しさ。一般論的な〝恐怖〟という点では、どうしても見劣りしてしまうというのが正直なところ。そんな『スウィートホーム』の根底、〝恐怖〟の演出という部分をバックボーンにし、ビジュアル面やサウンド面といった、ハード性能ゆえに未消化だった部分が、PSという強力なハードパワーを得ることで解消されたのが『バイオハザード』。過去の実績と新たなる挑戦、温故知新の心こそがこの名作を作り上げたといってもいいでしょう。事実、これまでにPSで恐怖をテーマにしたゲームはいくつか登場していましたが、ここまで広く支持されたゲームはなかったわけですから。



▲PSならではの演出。ここにカプコンホラーが完成したわけです。

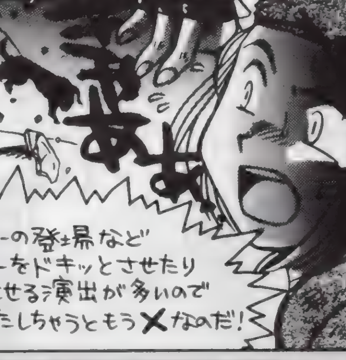


3Dポリゴンの快感でゾンビにスーパーコンボ その2

●難易度設定で誰でもプレイできる!?

プレイヤーがこのゲーム中で分身として選ぶことができるのは、男ならクリス、女ならジルになります。キャラ選択時の表示によると、クリスはHARD、ジルはEASYということになっていますが、これははたして本当なのか？　とりあえずは、クリスをメインにして考えてみたいと思います。彼の場合、S.T.A.R.S.内でも攻撃要員として登録されているので、戦闘自体は楽なハズ。実際、体力ではジルをはるかに上回っているし、武器の扱いも手慣れたもので、敵に囲まれてもよほどのことがない限り、なんとか切り抜けることが可能です。この点ではクリス有利か？　なのですが、実は彼でプレイしていると、ジルのときと比べ敵の数が多くなってしまうのです。しかも、クリスはグレネードガンを入手することができません。これは圧倒的に不利なポイント。戦闘の得意さを差し引いても、厳しいことになります。

次に、謎解きなどを考えてみましょう。クリスは攻撃要員ということもあり、基本的に戦う以外の技能を持っていません。結果として細かい作業はパートナーのレベッカ任せになってしまうため、彼女をうまく利用（？）することが必要になるのです。その点、ジルはほとんどのことを自分1人で処理できる上、頼んでもいないのに、ピンチになるとパートナーのバリーが助けに来てくれる（ことが多い）のです。個人の技能と、パートナーの性能（というとなんですが）の双方を考えると、謎解き面では圧倒的にジルが有利。結果として、やはりジルがEASY、クリスがHARDとなります。初めての人は、まずはジルでプレイを開始し、ゲームの流れをつかんだ方がいいようです。



▲どちらにせよ、まずは基本システムを把握することが必要です。



3Dポリゴンの快感でゾンビにスーパーコンボ その3

●自分なりのホラー映画を作る!!

ツクール系ゲームではないのですが、「バイオハザード」のコンセプトはこれに尽きると言っても過言ではないハズ。状況、場面に応じて刻々と変化するカメラアングルが、迫力あるゲームシーンを演出してくれるのです。最初は、操作性が原因でゲーム性がイマイチと感じるかもしれません。が、これに慣れてさえしまえば、『バイオハザード』というホラー映画のインサイド。クリスやジルと一体になっている自分に気づいてしまうハズ。基本的にこのゲームには、AVGにありがちな納得の行かない意地悪な仕掛けや、罠などはありません。ある程度プレイを進めていけば、先の展開が見えてくる、いい意味での「お約束」が満載なのです。何度かプレイを重ねて、新鮮な驚きとか恐怖とか、そういう感情が薄くなってしまったら、今度はいかにしてカッコイイ、スリルある場面を演出するかを考えてみてはどうでしょう？　モンスターに追われて逃げまどい、扉を閉めて一息ついてみたり、部屋に入るたびに銃をかまえ、モンスターを警戒してみたり。このゲームのマルチストーリー&マルチエンディングを利用して自分なりのストーリーを作り出すというのもナイスな楽しみ方です。また、このゲームは極限までシェイプアップすれば、2～3時間でプレイを終えることもできます。ギャラリーを集めて、ホラー映画を1本観る感覚で、自分なりの演出をほどこした「バイオハザード」を見てもらうのもいいかもしれません。エンディングに関わるいくつかの隠し要素も含め、1度や2度のクリアでは味わい尽くせない魅力が、このゲームにはあることに気づかされることでしょう。1度クリアした人も、もう1度プレイしてみては？


▲魅せるプレイを心がける。きっと新たな楽しみが見つかります。

BIO HAZARDはじめて物語



3Dポリゴンの快感でゾンビにスーパーコンボ その4

●早くも続編の発表が!!

「バイオハザード」での興奮もさめやらぬまま、早くもカプコンより続編の発表がありました。基本的にサバイバルホラーというジャンルを踏襲することは確実ですが、『バイオハザード2』というタイトル以外、その詳細はいまだ謎のままです。というわけで、どんなゲームになったらいいか、というのをここで考えてみましょう。特にお願いしたいのが音声関係の改善。『バイオハザード』でも、ボス戦ではBGMがありましたが、それ以外は基本的にまったくの無音。それはそれでいいのですが、せめてボス戦ではもうちょっとインパクトのあるBGMがほしかったところです。やはり、ホラー映画でもポイントポイントにはミュージックによる盛り上げってのがあるわけですし。さらに、英語の分かる人の間で不評なのが外人さんたちの声。声が英語で日本語字幕という手法はかなりいいと思うのですが、しゃべりがベタベタな棒読みイングリッシュっていうのが雰囲気壊しまくりとの説があります。別に聞いただけで理解できなくてもかまわないので、もう少しそれっぽいしゃべりを期待したいものですね。操作性を始めとするゲーム性には、あるいは不満の向きもあるかもしれませんが、サバイバルホラーというジャンルの性質上、これでいいのではないかという気もします。思い通りに動かせないもどかしさから来る恐怖というものもあるわけですから。とまぁ、このようにいろいろ言ってきたわけですが、映画とゲームの融合による快感を、これほど見事に成し遂げたものは今まで見あたりませんでした。『バイオハザード』は、今後のゲームの可能性を広げてくれた記念すべきゲームといえるでしょう。次回作にも期待大です。


▲ちょっと不評な外人さんのしゃべり。次回作ではどうなるでしょう？

めざせ日本一のゲームイラストレーター
ゲーム人生バカ一代

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

「よっ業界通！」と呼ばれたいあなたに送る電撃コラムス。そう呼ばれたくない人もとにかく読んでみてちょ。楽しいお話し盛りだくさんだからさっ。ねっ！

宮須弥プロフィール

ゲームライターよりもゲームをクリアしているイラストレーター。もちろんアーケードのゲームにも詳しい……多忙のハズなんだけど（笑）。

★ブラボーWIZARDLY！の巻

どーも。最近忙しくってＰＳもＳＳもＳＦＣも封印中の宮須弥です。えっ？　昔の話でもいいって？　じゃあＲＰＧの元祖,「ウィザードリィ」(『ウィズ』）について！　なのです。

私はパソコン版こそ知りませんが,『ウィズ』はファミコンで「Ⅰ」が出たときからずっと、『Ⅱ』も『Ⅲ』も(『Ⅳ』はとばして）『Ⅴ』も『Ⅵ』も、さらにはＧＢ版までプレイしてきました。システム的にはシリーズを通してほとんど変わってないのですが（『Ⅵ』から少し複雑に……）なぜか毎回ハマってしまいます。モンスターを倒して宝箱を開けて、アイテムせしめてマップを埋めて。基本的にはその繰り返し。ナゾ解きやストーリーもあるけれど、それがメインというわけではない。じゃあ「ウィズ」ってどこがいいの？　ふっふっ。それはですね、リアリティですよ、リアリティ。甘っちょろいＲＰＧだと戦闘が生ぬるくって、ボタンを押しているだけで敵をやっつけられるし、仲間が死んだとしても、教会に行けば生き返らしてくれる。甘い！

「ウィズ」じゃあそうはいかないのだ！　ザコ戦でも油断するとたちまちピンチ。呪文も考えて使わないとすぐになくなっちゃうし、宝箱のワナひとつで全滅することもある。死んだら死んだで復活の呪文の成功率は低いし失敗すると「失われた」ことになり、そのキャラは戻ってこない。常に死の危険性が隣りあわせ。だからこそザコ戦でも戦略性が生まれ、自分が強くなった時の喜びもたとえようがない。そこがいいんです。確かに戦闘よりもドラマ性を重視したＲＰＧもいいでしょう。でもいくら「主人公にはこういう過去があって、こういったいきさつで冒険に出ました」って設定細かく言われても、お話がトホホだったら…。自分で考えた方が楽しくなる事も、たくさんあると思うんです。まあ、最近そういうの多いんですけど。私がＳＬＧにハマッてるのはそれが原因だったりして。ドラマチックが悪いとは思わないけど、もっとクールでリアルなゲームがやってみたい…と思う今日この頃です。



イラスト／宮須弥

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況
いろいろあって、ゲーム作りの現場に逆戻りして仕事してます。雑誌と並行してやっているので、もう死にそうな毎日。

★PSのグラフィックの中枢部GTEを直接制御できることの意味

ＰＳのソフトにまた新しい波がやってくるかも知れない。というのも、今、ちょうど編集部にサンプルが来た『ＴＯＢＡＬ No.１』を見たんだけど、これがなんとＰＳで使える最高に近い解像度640×480ドットを使って、秒間60フレームで動かしていたのだ。これはプログラマーというかＰＳのスペックを正確に知っている人にはかなり驚くべきことなのだ。しかも、部分的ではあるがグーローシェーディング、テクスチャマッピングも使っていて、動きは滑らかだわ、グラフィックは緻密だわと、まったくもって見事なデキのひと言。一旦サンプルが動き始めたら、たちまち周りはギャラリーの山になってしまった。

今まで記事中の画面写真しか見ていなかったもので「どうもグラフィックの印象がイマイチだな」というイメージがあったのだが、サンプルの動きを見て大きくイメージが変わったのだ。『ＴＯＢＡＬ No.１』は、今までのＰＳのソフトではあまりなかった、ある意味では新しい「写真からではわからない、実際の動きを見ないと本当の魅力が分からないゲーム」なのは確かだろう。

ではどうしてこんなゲームが突然出てきたのかというと、あくまで推測だが、ＳＣＥが「ＰＳのハードの中でも重要なＧＴＥを直接操作することを許可した」ことと、深く関係がありそうな気がするのだ。

それを検証するのに、まず「ＧＴＥ」とは何かを説明することから始めよう。

ＰＳの核となるハードは３つの領域からなっていて、普通のコンピュータにもあるＣＰＵなどのブロックと、サウンドブロック、そして描画ブロックの３つに分かれている。描画ブロックは更に細分化されていて、主にＧＴＥ、ＧＰＵ、ＭＤＥＣの３つから成り立っている。これらの３つはそれぞれ、３Ｄの演算を行うための専用のＬＳＩ、絵を書くためのＬＳＩ、そして最後が特殊な圧縮データ（主に動画に使用される）を伸長するためのＬＳＩだ。この中でも３Ｄゲームを作る上で、とくに重要なのがＧＴＥ（ジオメトリ・トランスファ・エンジンの略）とＧＰＵ（グラフィック・プロセシング・ユニットの略）。ＧＴＥは「座標変換」という、３次元ゲームを作るために必要な計算の大半を扱い、そのデータを受け取って実際に絵を書くのがＧＰＵだ。ＧＰＵの方は絵を扱うのだから当然として、どうしてＧＴＥのような専用の回路を持っているのかというと「座標変換」はプログラムでソフトウエア的に処理すると、シャレにならないぐらい面倒くさくて、しかも遅いのだ。一方、この「座標変換」は３次元のゲームを作るためには絶対に欠かせないもの。つまり、これが遅いのは、ポリゴン表示能力の低さに直結するわけだ。だから、普通のゲームを作るためにはとくに必要ないけれど、３次元のゲームを作るためにはあった方が圧倒的に有利になるものなのだ。

ＰＳのＧＴＥのハードウェアの能力は極めて強力で、１秒間にだいたい150万頂点を３次元座標から画像のためのデータに「座標変換」する能力があるのだが、問題は従来はこれがフルに発揮されているとは言い難かったことにある。

というのも、ＰＳではソニーの提供するライブラリ（ゲームの部品と思えばいい）を使うことになっている。これがまあ非常に便利で、楽をできるのはいいんだけれど、反面、ライブラリを使う限りは、ある程度の性能低下が起きてしまう（これはどんなハードにも共通の問題）。

そして、この性能低下は、ＧＴＥを使用する際にはとくに大きく、はっきりと見えてしまうのだ。この問題を解決するためにいろいろなメーカーが色々な工夫をしていのだけれど、完全に解決するには至っていなかった（従来のＰＳでのゲームは９～12万ポリゴン／秒程度で、ＧＴＥのスペックの５分の１ほどしか出ていない。普通は最高性能の３分の１ぐらい出るので、17万ポリゴン程度の可能性はある）。

ここでＧＴＥの直接制御が関係してくる。つまり、これによって晴れてＧＴＥの性能をフルに発揮する、すなわちＰＳの３次元マシンとしての能力を全開バリバリに発揮できるようになったわけなのだ。そして、ライブラリを通した時のＰＳの速度から推測して『ＴＯＢＡＬ』が、そのＧＴＥ性能バリバリ発揮第一弾となっているのではなかろうか、と睨んだわけなのだ。

では、なぜ今になって直接ハードを触っていいという話になったのだろうか？　まず、当然ライバルであるサターンやニンテンドウ64に対抗するために「今まで使わないで取っておいた性能の余裕を吐き出した」ということがある。次にライブラリが十分に整理され、普通に３次元のソフトを作る分には、ほとんど問題がなくなったので、より高度なチャレンジが許される状態になったということ。そして最後に、ソフトメーカーの技術向上により、さらに高度なプログラミングが求められ、それにライブラリでは対応しきれなくなってきたこと。これらの理由の複合によって決定されたのだろうと思う。

この決定は、技術者として見ると「より低レベル（機械に近い）なプログラムを要求される」という点では残念に思う。だが、反面、これでより高度なソフトが出るチャンスは増えるし、結局、ライブラリを使って作るやり方も残されているわけだから、ＧＴＥを直接扱うよりＰＳの中に踏み込んだ作り方も許されるようになったということで、表現に幅が出てきたのだと解釈して、いいことだと評価しているのだ。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。……かもしれない(笑)。

★食べる・働く・寝るの原始的生活は大切さ！

前々号の予告通り、レギュラーのラジオＣＭの取材ロケで中国、四国地方９県へ行って来ました。まずは、この仕事のレポートからお届けしたいと思います。今回は、半月に渡る長期ロケだったから途中で梅雨入りもしましたが、比較的お天気にも恵まれました。四国は私が三歳の時家族旅行したらしいんだけど、ほとんど記憶にないので初めての土地という感じ。中国地方は高校の修学旅行が山陰山陽だったので久しぶり。

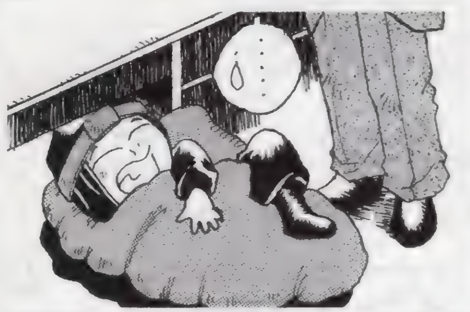
ロケ初日は、松山入りでスタッフ集合。まずは、あの坊ちゃんの故郷道後温泉へ足を運びました。ここの温泉は、嬉しいことに浴衣とお茶がサービスで付いて来るんですよ。(満足！満足！） それにしても四国って路面電車がたくさん走っているんですね。すっかり忘れていたのですが自動車教習所で習った路面電車が走っているときの車の走るマナーを再認識できました。(いやぁ勉強になったぁ。） 週末に坂本龍馬の銅像で有名な高知の桂浜に行くと、驚いたことになんと気の早い蝉がもう鳴いていましたよ。みぃ〜んみぃ〜ん…。あ一夏が早く来るといいなぁ。そういう季節になるとお風呂上がりももちろんのこと仕事が終わった後のビールがおいしく感じられますよね。(私じつは全然飲める口じゃないんですけど…）聞くところによると高知県内のビアガーデンって３月からオープンしているんですって。やっぱり南国土佐だけあるわい。そして四国から本州へ、生まれて初めて渡る瀬戸大橋も美しくて感激もの。ぽっかりと浮かぶ瀬戸内海の島々もきれいでした。ロケ中に迎える２度目の週末は、各駅停車の旅に出てみました。高校の修学旅行で行った津和野の町をもう一度訪ねてみたくなり、下関から津和野へ電車に揺られること片道約３時間。なんだか懐かしい様な初めて訪れた様な…不思議な感覚でした。町にとても風情があって私の好きな町のひとつですね。それから小郡、津和野間を走っているＳＬの汽車もタイミングよく見れました。帰京する前日は、鳥取砂丘にも行ってみました。あの砂丘を力一杯登り切った後の目の前に開ける日本海には感動。「登った甲斐があったぁ！」と思わず口に出てしまいました。そして、今回も取材先でのたくさんの人達との出会いがあり、本当に充実した仕事でありました。

さて、ロケの話でいっぱぁいになりましたが、忘れちゃいけないゲームレポート！ 今回は『太陽のしっぽ』。マンモスの牙で塔を建てて太陽のしっぽをつかむ…これがこのゲームの目的だけど、その過程で私達先祖原始人の原始的生活をかいまみれます。これこそ人間の原点。その辺に落ちている食べ物を拾ってはムシャムシャ食べ、寝たいときに寝る。いやぁこの原始人、いきなり倒れたかと思ったら実は寝ているんだからもぉビックリ!! ＺＺＺ…。砂煙を上げて走っている姿も結構カワイイ。よく太らないなぁ、なんて思いながらまずは体を鍛えるために食べて食べて食べまくるのさ。そして、狩猟をして集落を作って文明を築いていく。改めて自然体で生きて行くって大切なことよね。次号に続く……！

★ときはたち、きのうのともは、もういない。

会社に泊まって家に帰らないと、一人暮らし初心者の僕の部屋なんかは、回収日に捨てそこねたゴミや未読の新聞などで、みるみるうちにちらかってきます。特にこの季節は水分をたくさん補給するので、カラのペットボトルがたまっちゃって、まとめて潰して捨てようと思って一カ所に立てかけておいたら、いつのまにか全部倒れちゃって、部屋中に散乱しているヒドい状態。そのうちゴキブリなんかも産卵するかも…と思うのですが、徹夜明けでくたびれて帰ってくると、そのヒドい有り様もさして気にならず、なかばヤケになってボトルを蹴飛ばしながら生活しています。かたづければ30分もかからないだろうに、ねぇ…。うーむ、そろそろ気合い入れて掃除しないと、友達も部屋に呼べませんな。

さて、風がかわれば雲もかわるともうしますが、気がつけば電撃ＰＳも隔週刊になり、時代はどんどん変わってるんだなぁと、セケンの事にうとい僕でも、実感することができます。そういえばゲーム開発の方も、「何をどうやってつくればいいか」、「何がいつまでに必要か」がわかるにつれて、フリーのグラフィッカーや外注（会社）などを使いはじめて、スタッフの数がひと月で倍近く増えました。んで、外注の数が増えれば内部のスタッフの仕事が減って、少しは楽になるのかというと、これがまた大変で、発注するデータの準備と説明、貸し出す機材の発送と確認、上がってきたデータのチェックや修正など、きちんとやろうと思ったら、やっぱりやることはたくさんあって、全然楽になんかなりません。そんなこんなでヘロヘロになって仕事をしていると、カルシウム不足も手伝って、かなりイライラしてきます。そんなときに、仕様と違ったり、いちじるしくクオリティの低いデータが上がってきたりすると、もう大変。「なぁにやっとんじゃぁ!?」と深夜の開発で叫んだりします。自分が外注として雇われていたときには、そういう態度に「なにもそこまで…」とか「文句だけいってりゃいいのか」と、嫌悪感を持っていましたが、まさか自分がやる立場になるとは…。そんな叫びが、そのうちディレクターの耳に入ると、「切ろっか？」という、強烈で残酷な選択を迫られるようになります。「切る」というのは、いわゆる「クビ」という事です。理由はどうあれ、現在この仕事に向いていないと判断された場合は、即刻ひきとってもらうことになります。これが社員とかだったら、情状酌量の余地もあるワケですが、ウチらフリーの人間は信頼第一。その信頼がくずれたら、もう何も残りません。ゆえに、フリーの人間の間には「フリーでいること、それすなわち力のある証」という一種のステータスがあったりしますが。ともかくこの「切る」というのは色々な問題を含んでいまして、切られた人間が腹いせに、会社やゲームの悪いウワサを流したりするケースもあるみたいで、難しいですねぇ。やはり「ゲームは一人じゃつくれない」のなら、人間関係にも気を配らないと、いつか手痛いしっぺがえしがくるような気がします。



林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
遠くのホシから来たこの男も、涙の味は知っていたらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼カまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。長い肩書きと共に、超事情通であることでも知られる。

★ついに登場！ NINTENDO 64！ ゲーム業界に嵐は巻き起こるのか？

その存在が噂の段階から世間を騒がし続け、次世代機戦争とまで言われたＴＶゲーム機のモデルチェンジ競争を引き起こした原因ともなった、最後の巨人がついにその姿を現しました。そうです、「Nintendo 64」（以下64と略）の登場です。その構想が噂されてから約３年、構想が正式に発表されてから２年と２カ月もの時を経て、やっと発売の運びとなったのです。

思えば他社の「次世代機構想」が32ビット機で進行していた時期に、「任天堂の次世代機は64ビットで」という方針を打ち出し、各方面に大きな衝撃を与えました。この発表があった時、ちょうど私は羽田にある某ハードメーカーさんに打ち合わせでお邪魔していました。すでに情報が社内を駆け回っていて、役員会議では大騒ぎだったという話を聞きました。社長が「何が64だ。数字が大きいから凄いというもんではないだろう。何ならウチはその倍で128で行くか？いや、数字が半端だから、いっそ200とか300にするか」といって憤慨していた、という話を役員の方から聞かされたのを鮮烈に覚えています。

このように先行各社は、任天堂の発表や業界の噂話が出る度にあれこれと振り回されながらも、自社製品による市場作りを進めてきたのです。価格が２万円台と聞けば原価を割り込んでまで安い価格を打ち出していく。64ビットと聞けば「32ビットＣＰＵが２連装だから64ビット級動作」だと言い出す。ゲーム関連雑誌には、32ビット機と表記しないでくれという依頼があったという話もありました。書き込み可能なメディアを採用という噂が出ると、各社一斉に機能拡張計画の噂を流して対抗する等々、はたから見ていると「オオカミが来るぞ！」と聞くたびに村人があわてふためく童話のような感じがしていましたね（このあたりの話は、危なくて雑誌では書けないよーなネタが多くてちょっと残念です）。しかし、ついに村にオオカミがやってきたのです。

今回の「64新発売」は、今までの「ファミコン」に関わる様々なフィーバーを思えば、いたって静かな幕開けだったといえるでしょう。予約制など事前の準備が万端だった事もあるでしょうが、ユーザーサイドも今一つ乗り切れなかったというか、盛り上がりに欠けた部分もあったようです。私の周辺でも、今までなら「何とか発売日に手に入らないでしょうか？」とか、「順番待ちでもいいから１本だけお願い！」といった依頼が、あらゆるツテをたどって来ていました。特に官公庁関連や大企業の重役さん、有名な漫画家の先生達といった方からの無理難題は多かったですね。ところが今回は「買いでしょうかねえ、待った方がいいですかねえ…」といった相談がほとんどでした。どこの店頭でも大きな混乱はなかったようです。

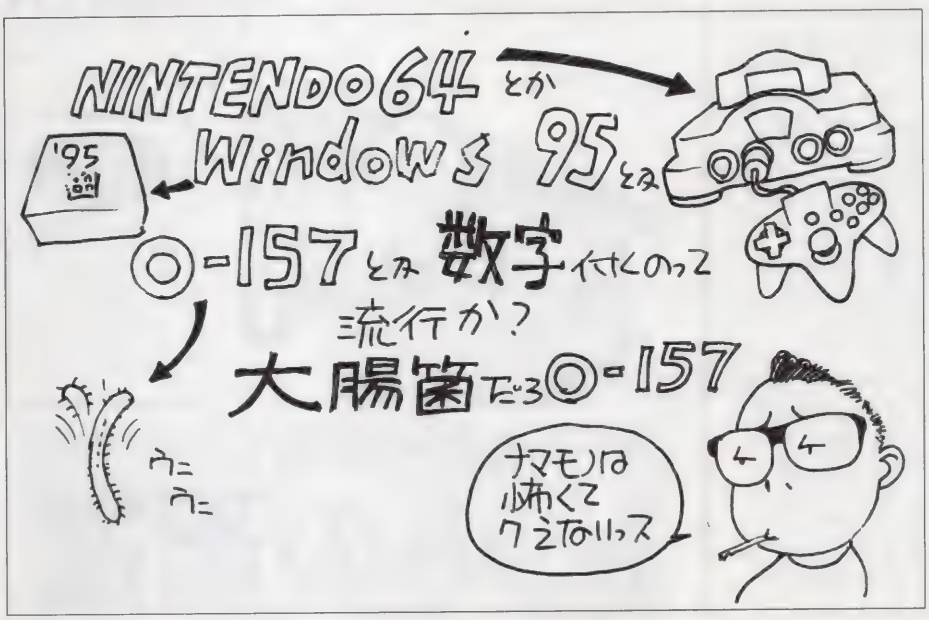
盛り上がりに欠けた要因はいくつか挙げられますが、まず同時発売のソフトが少なかった事が第一でしょう。また、今後目玉になりそうなビッグネームがはっきりと見えていない点もマイナス要因だったようです。ＣＤ－ＲＯＭ全盛の時代にあえてＲＯＭカセットにこだわった点も賛否が分かれるところです。価格が下げにくい、再生産に時間がかかる等々ユーザー側がデメリットを知り尽くしていますしね。まあ、何と言っても発売までにあまりに時間がかかってしまった点が一番大きなポイントでしょう。先行２社がそれぞれしっかりと市場を確保するのに十分な時間がありましたし、ユーザー側の熱も大分冷めてしまったようです。前述のように予約販売だった為に、店頭に商品が並ばなかったところがほとんどで、ムードアップできるような状況ではなかったのも事実です。秋葉原のようにゲーム専門店がずらりと並んでいるという特殊な環境でさえ、店頭にデモ機すらない店の方が多かった位ですから。

しかし、過去の例を見てもスロースタートは任天堂のハードの特徴みたいなもので、現時点ではとても今後の動向に結論は出せません。秋頃発表されるであろう年末・年始用主力ソフトの内容によっては現在の勢力図が大きく書き直されるかもしれないのです。

64が売れるかどうかは、大げさではなく日本経済の動向にかかわる位の重大事です。ソフトメーカーさんはもちろん、半導体メーカーさん（ＲＯＭカセットですから、以前のドラクエクラスのヒットが出れば相場が変動する可能性があります）、部品メーカーさん等々影響を受ける可能性がある業種は多岐に渡ります。もちろん、電撃各誌も大きな影響を受けますよね。業界内ではナイスバディだと評判の高い電撃NINTENDO 64の美人編集者（これくらい書いておけば、この次も安心してメディアワークスに遊びに行けるでしょう）のおねえさまは、「鎌田さん、どうでしょうね。64は売れるでしょうか。ハードが売れないと雑誌も売れないんですよ」と心配そうでした。しかし、何と言っても世界の任天堂です。その底力は計り知れないものがあります。また、新しいメディアや周辺機器も大きな可能性を秘めています。今後の動向には相変わらず「要注意」ですね。

次回は各方面からの64に対する反応もお伝えしたいと思います。

■本誌でも話題の新作『ノエル』は順調に仕上がっています。皆さんの期待に応えるべく、開発チームは本当に寝るヒマもなく頑張っています。この開発裏話にも面白いネタがあるのですが「ＯＫ出すまで書かないで」と開発元に先手打たれてしまいました。許可が出次第お届けしますので、こちらもお楽しみに！



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ
PSの奴隷



まんが／岩瀬さとみ

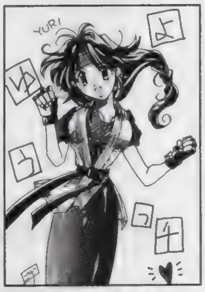
暑い夏は冷房の効いた図書館で、1日5枚ハガキを書きましょう！ そうすればきっと、あなたも私も幸せです。そこには超ステキな出会いも待っている！ ハズ！ ハガキ！ オーッ！

ＰＳの奴隷は自分では気づかないうちに（おバカ決定）プレイステーション、またはゲームのためにお金を使っている、新スーパーロボット大戦な貴方にお送りする、純度650％の読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れればＯＫ。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのって何回でも感じてしまうモノなんです（涙）。

奴隷のエース Doreenodo

どーもーぉ隔週連載の奴隷でーす。「DPSど」って叫んでね（ドドンパー）。どんなにつらいことがあっても歯を食いしばって戦っている貴方のタメに、ド迫力11ページでお送りしております！ ウキ？ 文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の2倍！ まさに倍、ハガキを載せられるので、嬉しくてしょうがありません（これホント）。泣けてきます（これまたホント）。最愛の人のために、命を賭けて戦う勇者のように、DPSどは読者様のために戦い続けます。ライバルに勝ち、日本雑誌界で勝ち、世界に勝つ！ それが合い言葉！

ジーザス助けてやばいんだ ボクらは奴隷の虜になるよ


▲滋賀県 ごぢうりさん：ジャンプした感じがステキです。ブイ～ンって。

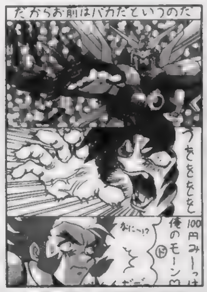

▲千葉県 小泉英夫さん：もっとこう、強引な倒れかたしてますよね（笑）。


▲京都府 魚唇さん：元気な娘ほど、痛がってるのかもしれません。


▲三重県 288さん：恥ずかしそうな顔しても、服はそのままなのでした。


▲愛知県 AKIRA・Aさん：足の開きぐあいと、…なのだのセリフが○です。

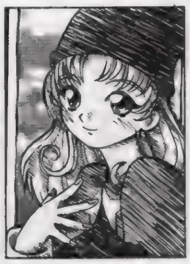

▲東京都 霊王結魔弾さん：なんだかシャイな「ひなぎく」。ギュってしたい？


▲神奈川県 小栗哲也初号機さん：全然PSじゃぁ…ないけど…いいです。


▲宮城県 一郎あきらさん：なかなかいいデキに仕上がりそうです。

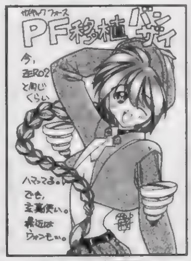

▲兵庫県 乳酸菌8号さん：登場します！ キャラモノでは久々の期待作？


▲新潟県 りるひなさん：ガンバッてやってみて下さい。いいですよ。

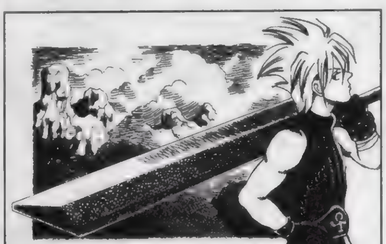

▲埼玉県 TERAさん：アリシアちゃんはバッチグー大活躍です。



▲大阪府 砂之介さん：期待の新進RPG。斬新なシステムに期待です。



▲北海道 麻倉桜さん：3次元の戦いはポリゴン向きですしね。


▲東京都 おかちめんこさん：この剣の有効な使い方は、やはり重さを利用した押し潰しなんでしょうか？


◀新潟県 水鏡魔夜さん：なんて言い始めたらきりがないかもしれません。ジュリアス様、ちょっとだけ顔紅いし（笑）。

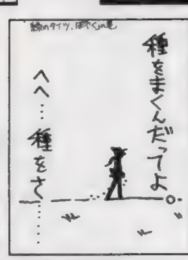

◀埼玉県 TERAさん：同じユニットに配置したら強いですかねぇ？ そしてセラヴィがドールマスターですか。



▲三重県 桃亀さん：坊ちゃんが好きなのでしょうか？ 愛はなくても好きなモノは好き。



▲東京都 おろしや☆だいこんさん：「ときめき」キャラは髪が硬そうです。



▲東京都 佳月ひろさん：そしてお腹いっぱい食べるんですよ！ きっと。



▲埼玉県 番香さん：いっやでーすと言われても……。重いですよ。

「悲しいくらい本当の話です。オレの部屋が燃えちゃいました……いや、火元は隣の部屋なんですけどね。アパート全焼。大家も自分も保険に入ってたんで、お金の方はたいしたこと無いんだけど……『ときめき』のアルバムモードセット（メモリーカード11枚使用）や、ポスター、懸賞で当たったサインなどさまざまなグッズ、換金できないオタクなアイテムがぁぁ……。実際にはもうグチを言ってもしょうがないのですが、奴隷ならこの悔しさがわかってもらえるような気がして書いてみました。うぉぉ！ この悔しさをバネに、新たなオタクアイテム獲得に燃えてやるぜぇ！ みてろよ！ って誰に見てて欲しいんだろ←オレ」神奈川県 トキメキトリスさん：

災難っていうのは、自分で全く予期してない時に起こりやすい＋ダメージ大きいモノです。でもこの手のオタクアイテムって世間の人にはわかってもらえないことが多いので、悲しいですよね。お財布落として、1番大事なのは美少女系の絵柄のテレカだったりするんだけど、紙には「テレカ3枚」としか書かれない。富士山の写真のテレカとは5億倍も価値が違うのに……。

「DPSどは若い人（笑）が多そうなのでなんですが、私お酒を飲んで失敗することが多いんです。いまいち覚えてないんですが、服を脱ぐのは結構当たり前、手あたり次第にキスしたり、人の上にダイビングしたりと、やりたい放題らしくて……。その時のお記憶がないモンで（バカ）いまいち信じてなかったんですけど、こないだ、下着姿で友だちにキスしてる写真見せられて、ゾッとしちゃいました。なんか、知らないオヤジにもしてたらしくて（友だち談）。私、どうしましょうか？」茨城県 金成ピューコさん：

月並みですけど、お酒を飲まないようにするとか、そういう根本的なアドバイスしかできないです（笑）。20歳未満の人には申し訳ないですけど、お酒って酔うと気持ちよくて楽しいモノで（そうでない人も多いですけど）、つき合いなんかもあるからすっぱり止めるのって大変かもしれませんね。でも女のコなら大丈夫ですよ。まあ、逆に脱ぎもキスもありということにしてしまう剛気な決心もひとつの手ですけど（トホ）。

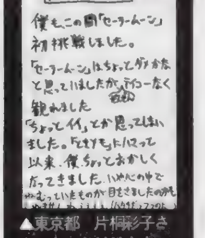
「まさに、ゲームのようにはいかないのが現実の恋愛。人の気持ちは難しいです。先日も恋に破れました（1度このフレーズを使ってみたかった）。その記念に、PNをハートブレイカーとします。心の癒える日まで（大笑）」滋賀県 ハートブレイカーさん：

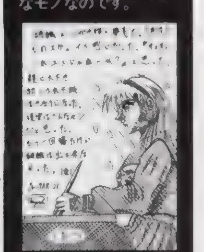
それが青春でしょう。そして強くなります。絶対です。

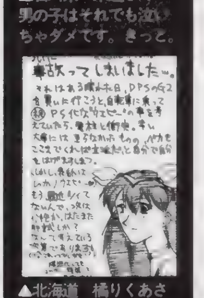
ロボコン0点な人
まぼろしパンティ

ここが縦長なのは元々レイアウトミスなんですの巻。(ぽ)

奴隷のコーナーに届く批判の中で、文字が小さいことに並んで多いのが各ライターコラムの私信化。そこで今回は反省の意味も込めて、本来のコーナーらしくPSゲームの紹介を…と思ったのだが、今年の4月以来、わが家のPSには「あすか120%」が入りっぱなしで、それ以外のゲームは全然遊んでなかったりして。おまけにN64買っちゃいました。ソフトはマリオだけです。でも、1時間で飽きました。いくらゲームが良くできてても、ひげオヤジではやる気半減。すでにただの箱と化してます。取りあえずゼルダが出るまでは埃かぶってそう。


▲東京都 片桐彩子さん：きっかけはささいなモノなのです。


▲石川県 米遊さん：男の子はそれでも泣いちゃダメです。きっと。


▲北海道 橘りくあさん：それはついてるんですよ、きっと（笑）。

奴隷のエース Doreenodo

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！ おまかせだけど。次の決算がいつになるか現在未定だけど、チャレンジする価値はアルはず。ナイという意見はなんとなく却下。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメなの。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

いやー、もうすぐアトランタ五輪ですなー。今回の見どころは、なんといっても女子体操のドミニク＝モセアヌちゃわんですぜ、ダンナ。ロリ入ってるけど激カワイイぜぃ。(中)

前回は最近買った中古エロゲーで気に入ったものを紹介したけど、今回はいままでプレイしたエロゲーの中で好き（オススメとは違う）なのを紹介するぞ。いえ、させてください。

■愛姉妹（シルキーズ）

例の「野々村」同様のマルチシナリオＡＤＶ。シナリオは並だが、Ｈシーンの文章の濃さはかなりキます。美人親子３人をもてあそぶ鬼畜さがよし。イチオシは母親の幸絵さん。

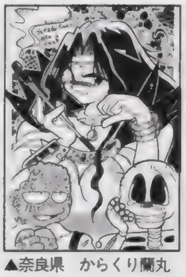
■カスタムメイト３（カクテルソフト）

ひと言でいえば、新婚生活な「ときメモ」って感じ。プレイヤーが容姿や性格を設定した新妻と、これでもかというくらいクサいセリフを交わし合うのが快感(笑)。

■きゃんきゃんバニー（カクテルソフト）

しかも初代(笑)。曲が好きで、３人目の中学生？(名前忘れた)のテーマが忘れられないのだな。誰か98版持ってたら俺にください。

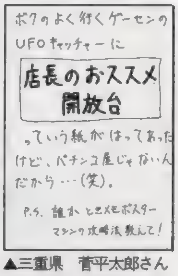
以上、『同級生』とかメジャーなのは外すと、こんな感じ。それはさておき、俺だけエロゲー話しててみんなの話が聞けないのもズルいので(笑)、好きなエロゲーと女性キャラがあれば教えてね。普通のゲームもＯＫ……って、もともとはそーゆーコーナーやんか！



▲奈良県　からくり蘭丸さん：アンジェリカとマリーナが隠れキャラです。



▲兵庫県　よしかーひろみさん：優しいですから。なんだか切ないです。



▲三重県　菅平太郎さん：ヌイグルミがよく取れるんですよ、きっと。



▲京都府　死の侍さん：どの辺が18禁なんでしょう？　マッピー？

さるかにハムぞう

まんが／風上旬



●ゲームライター養成講座

「ゲームライターになる条件は「ゲームが好きなこと」ということでしたが、その他には何かないのでしょうか？　ゲームが好きなだけなら、誰にも負けない（つもり）なのですが……それ以外が不安なのです。教えて下さい」京都府　中尾康夫さん：

確かに、ゲーム雑誌に記事を書くには、技術が必要です。紹介するゲームのおもしろそうなポイントを発見するコツ、攻略のための分析能力など、１本のソフトをイロイロな方向から見れた方がいいと思います。が、その辺の能力をＵＰするのは仕事を始めてからでも間にあうので、最初から絶対必要ってワケではなく…やっぱり超ゲーム好きという事実の方が重要ですねぇ。



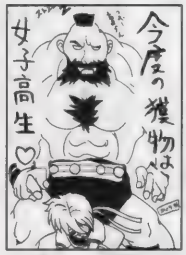
▲兵庫県　月海かふうさん：クピードーさん確かに期待なのです。



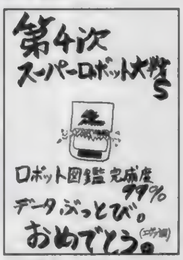
▲香川県　安倍茂樹さん：彼女に言われると、痛さ倍増？（笑）。



▲東京都　ＭＩＳＥ'96さん：もうすぐ『2』もやってきますし！



▲静岡県　山本匡司さん：まわしてまわしてまわし倒すんですね？



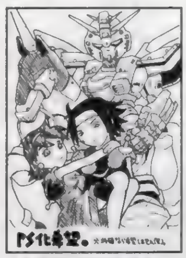
▲佐賀県　浮立ゴンすけさん：……バックアップはこまめに取りましょう。



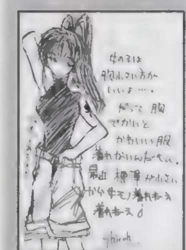
▲京都府　魚唇さん：なんだかポエムでシュールで……良いですね。



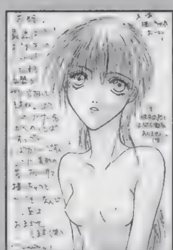
▲宮城県　井藤守子さん：エリスの顔がイヤーンすぎなのです。



▲大阪府　雨宮五月さん：移植は……ちょっとですよねぇ……。



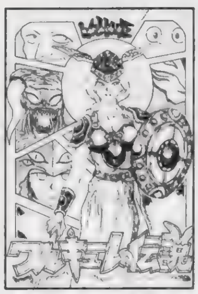
▲京都府　紫狼さん：男の憧れ(らしい)、現実的な問題は大ありな巨乳。



▲秋田県　まいまいさん：バストＵＰ兵器って効果あるんでしょうか？



▲愛媛県　八代さん：地獄の犬くんは当然登場することでしょう。



▲宮城県　松田春宵さん：いつかはきっとくるハズの「ワルキューレ」。



▲神奈川県　幻夕貴さん：降臨システムへの期待、なかなかのようです。



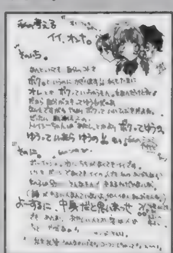
▲北海道　乃亜さん：胸アテないとやっぱり見えちゃうんですか？



▲長野県　楠本由貴恵さん：「プラコレ」いけますよね。



▲東京都　貴文さん：パジャマでキューいいです。ＯＫなのです。



▲愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：ボクっていうの！がワガママでステキです。



▲宮城県　一郎あきらさん：中盤少し単調らしいんですけど、なかなか楽しいらしいです。王子の復讐は成功するのでしょうか？



▲千葉県　鳳林堂さん：強いですし。ガーキャンパリデーでがんばりましょう。



▲神奈川県　小栗哲也初号機さん：マラソンはつらいですよね。やはり。

カラオケＧＯ

「一晩で何曲歌えるか大会をやりました。５人で12時間歌いっぱなし。総曲数150……さすがに喉が死にました。挑戦者求む」北海道　ナキモノドウさん：

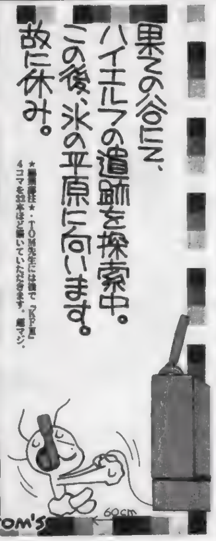
歌い続けるのってけっこう体力が必要なんですよねぇ。いつの間にか喉から血が出てて、うがいしたらビビったことが何回か……それでもやめられないのが（ってそれはバカだから？）人としての正道です。目隠しして曲を選ぶ目隠し大会もなかなかスリルがあって楽しいですよ（笑）。

そして、突然ですが！「へたくそ王」ハガキ大募集中！　自分のイラストの下手さを自慢する素晴らしいコーナーです。何を描いたかの解説付きでハガキを送って下さい。パッションあふれる作品をお待ちしています。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６／６で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（心からもうしわけない）発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してください。ちとサービスするし。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方……。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんですよねぇ。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンバーンとハガキ描いて、書いて下さいね。よろしくなのです！

まんが／ＴＯＭ・イラスト／ＮＤＯ



ランキング発表

105：ＴＥＲＡ
100：祥人
90：楠本由貴恵
80：貞雅
75：小栗徹也初号機
75：２８８
75：矢渡
70：ごぢうり
65：雨宮五月
65：近江せにょ
65：佳月ひろ
65：小泉英夫
65：ジョリ谷ピンタ
65：多奈竜
60：咲羅
60：しまづやひち
60：ＨＡＬ１０００
55：つくば山
55：唯津美影
55：りるひな
50：ＡＫＩＲＡ・Ａ
50：ズバットＰＳ
50：まいまい
50：幻夕貴

●45：あゆむ、一郎アキラ、伊藤勇太、オーラちから、鳥、信乃、橘りくあ、夜野小太郎、●40：Ｒ・ジャジャ、青い優、安倍茂樹、柏田秀紀、気分爽快、司馬とも、紫狼、月子、まみこ、●35：おさＰ、ＫＵＫＵＭＡ、苦紗美丸、毛の霊、寿花丸、ＧＲＵ、高丸じえ、橘佳味沙、ちゃたろう、ＤＤＴ、中重仁里、幡田忍、みけちゃん、桃亀イリヒ、ゆうき良、よしかーひろみ、●30：有見翼、市藤にたか、稲村かほる、片桐はるか、貴沙羅ゆう、木村吉伸、湖山たみ、砂之介、たっぷ、チェルシーガール、にゃんにゃんとやら、ベンジャミン、Ｍａｙ－ｂｅ、八代、よしかつ

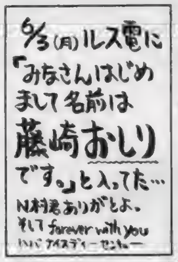
★同ポイント者多し！　まだ先はわからないのです！



◀東京都　おろしや☆だいこんさん　魂をこめまくり（なんか変。



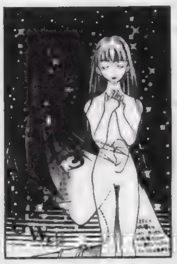
◀三重県　ゆうき良さん：戦闘がどことなくメジャーでステキですよね。



◀千葉県　稲村かほるさん：悲しくなる仕返しを考えるしか……。



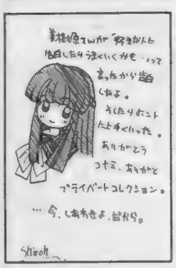
◀岩手県　伊藤勇太さん：基本がイカサマですからねぇ……。う〜ん。



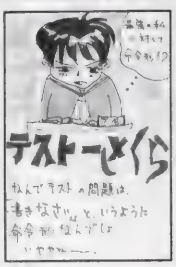
◀広島県　幡田忍さん：とりあえず「新スーパー」に登場決定です。



◀東京都　咲羅さん：男キャラとラブラブは……今回ナシみたいです。



◀京都府　紫狼さん：ステキです。おめでとうございます。ガッツ！



◀福岡県　毛の霊さん：ブスッとした表情がなんだかいいです。



◀神奈川県　破滝戸さん：背後にちらっくウサギさんでした（笑）。



◀長野県　湖山たみさん：「トバル」もなかなかのデキですよ。まあ、「ＦＦ」は言うまでもなくスゴイですけど。買いです！



▲香川県　安倍茂樹さん：ドキドキしてそうでいいです。ファンの人怒らないで下さいね（笑）。



▲大阪府　庭木さん：幸アレって……本当に愛し合ってるんでしょうか？　え？　違う？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは７月26日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の女の子ローディンに潜在能力を引き出されたものの、どう扱っていいのかがわからないボクこと、ラムダス。ロートバランの塔を目指して歩き始めた矢先に屍鬼の群に襲われる。突然巨大な力を手に入れたため、ボクは力を制御しきれない！　ローディンを守るために無意識のうちに力を開放してしまう。意識を失い……気付いたときには辺りは、鬱蒼とした森だったそこは、一面の荒野と化していた。

自分の力が信じられなかった。「するとなにかい？　ボクは伝説の操術士、街潰しのダイアスタ並みの力を手に入れたと？」

さっきまでのボーゼンとした表情から一転、我に返ったローディンがキツイ目をしてにらむ。「手に入れたって言うのは間違いね。ダイアスタはちゃんと自分の意志で街を潰したのよ。貴方は自爆しただけ。操術士にとってこの差は人間と神ほどあるのは、私よりあなたの方が詳しく知っているハズよ。」

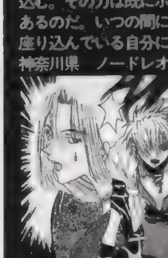
そんなことはわかっている。術の制御は発動よりも遥かに難しい。自分の内なるモノと外界の元素の融合。そこに生まれた力を制御して、自分の意志通りに操作する。操術士の基本だ。しかしカンタンといってもこんな無茶な力は……最近では発動させたって噂も聞いたことがない。伝説とされるのみだ。

「ここが中心だとすると、どう見ても半径１リート（約２km）の力の発動だ。規模で言えば伝説の力よりも強力じゃないか。……これは本当にボクがやったのか？」

「他に誰がいるのよ。そんなことよりさっさとこの力を制御できるようになってもらわないと。そのうち余波に巻き込まれて２人とも無くなっちゃうわ。まずは低レベルの呪文から練習して熟練度を上げてちょうだい」

膝が笑う。実感が全身を包み込む。その力は既にボクの中にあるのだ。いつの間にか恐怖で座り込んでいる自分に気付いた。

神奈川県　ノードレオンさん



◀神奈川県　真雅さん：主人公、力解放一秒前のイラストです。

ハードの神様の犬

Ｎ64の発売よりも、Ｊリーグで「京都パープルサンガ」が初勝利を挙げた方がいろんな意味で驚きでした（サンガファンの方々ゴメンね）。もし負け続けていたら、Ｎ64の発売が延期されていた――なんてことはないか（笑）。（犬）

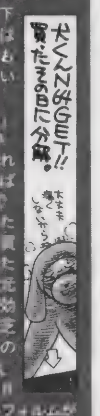
唐突ですけど、ＭＤ買いました。メガドライブじゃないよ（お約束）。本当はケンウッドのＤＡＣ７搭載モデルＤＭ－７８８が欲しかったんですが、実売価格で品切れだったのでＣＤプレイヤーとのシンクロも考慮して松下製品を選びました。再生専用のポータブルは、ＤＭＣ－Ｆ３にしましたけどね。

最初は、ＭＤ発売当初から「コレは少し流行るだろうな」とは思っていたのですが、今の今までフィーリングのあうデッキがなかったため、買い控えていたんです。ちなみに、サンデー（このコーナーをやってる金持ちクン）には「ＭＤはこんなにイイゾー、こんなコトもできるから」と［illegible］かし、勘違いしないＭＤを買わせましたけど。ただ、そこで使いるは、ＤＣＣを買わせるのもナゼだったなぁと……いやぁ～、しまった！　今じゃ、ＤＣＣなんて死んだも同然ですからね。だって、あの松下（パナソニック）でさえＭＤに鞍替えしたくらいスから（笑）。それからかな、松下がヒット商品を出せなくなったのは。まぁ、オレは昔から松下系の製品は好きじゃないから、どーでもイイですけど。だって、マニア受けするモンがないんだもの。なんか、こぉ～、シビレルものがね。

そういえは、以前に「12万でＳＶのデッキ買った」とか言ったら、こんなハガキが届きました。「犬さん、ＨＲ－Ｘ５買いましたね。でも、アレって色ムラがいっぱいなんだから、どうせならＨＲ－ＶＸ１にすれば良かったのに（山下雅則）」という。［illegible］す。で、12万という価格でＨＲ－Ｘ５を買ったとバレたのか（怒られたのか）不明瞭ですけど、買った理由は単純で、①ＨＲ－Ｘ３を所有していたため、使い勝手と相互的な機能を重視した。②Ｙ／Ｃ分離回路は当然として、デジタルＴＢＣが欲しかった（ソニーのＥＤベータや東芝のＢＳ３のように、ＳＹＮＣのそき替えだけってのがイヤ）。③ＥＰモードがキレイなのはあたりまえだけど、ＥＰモードのクオリティがグッド。④ＨＲ－Ｘ３と同じ、アクリルパネル付きのゴージャスなフォルムがイカスから――というワケです。

その反面、ＨＲ－ＶＸ１は前面パネルがないため防塵面で不安があるし、なんといってもＶＸシリーズのデザインが気にくわない！　それに、オレはビデオリフトも常時使用して見ませんし、と。そんなワケでＸ５にしたんですが、指摘のとおり、ピクタークオリティーは色切れが良くないって［illegible］。とくに赤系の色ズレが少し（Ｘ３比）［illegible］されず、そこが唯一の欠点でしょうか。Ｙ／ＣディレイとＤＳＰを駆使すれば、そこそこイケますが［illegible］。それよりも個人的に気に入らないのは、本体の操作パネルにＶＩＳＳボタンがないこと。テープの入れ換えついでに、すぐ頭出しできないんだもの。いちいちリモコンのボタンを押さなきゃいけないのは、かったりぃよぉ～（カンタ）。

ああ、今回はＸ５ネタで終始しちゃったな。せっかくＮ64購入直後、即分解したのに。それは次回ね。





今はこれだと思うのです

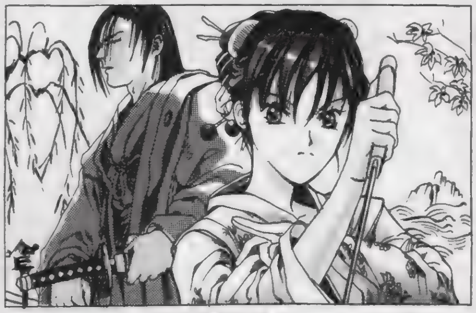
いや～まいりましたよ。何かって、「バーチャロン」の対テムジン戦の勝率がメチャンコ悪い！　アッどうも、（さ）です。そんなワケで、前回予告した使用キャラのバイパーIIの攻略は、ちょっとお休み。もっとやり込んで、ボムとホーミングがきついビームライフルへの対策を研究しときます。みんなも、何か良い攻略があったら教えて下さいましな。

さて、今オイラのイチ押しは、ＯＶＡの「魔法使いＴａｉ！」なのです。えっ？　ゲームじゃないって。いいの、いいの。コレに出てくる３人の女の子（特に七香ちゃんがイイ～♥）がサイコ～にかわいくて、オイラの脳裏から離れないのだ。お話は、宇宙から飛来した巨大な〝ツリガネ〟を倒そうと、魔法学園に所属する５人の男女が孤軍奮闘するドタバタラブコメもの。その中で、高倉先輩に憧れる沙絵ちゃんの健気な態度が、ジ～ンと心をうつのよ。う～ん、幸せ♥　ＰＳでゲーム化しないかなぁ～。みんなも応援しよう！

何となく上の続き：締め切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。でも既に発表されたランクが下がることはないので安心して下さい。とどのつまり、増える人はいるけど、減る人はいないっていうかなり無理なシステムなのでした（笑）。その分、そういう面倒くさいコトしてるから、上でも書きましたが賞品発送が遅れてしまうわけです（言い訳）。全部まとまらないと、きちんとしたオリジナル賞品って作れないんで。その辺の事情をご理解下さい。読者様、１人１人と解り合いたい奴隷でした。

うっふん。えーと、あたしぃ、顔はそんなにたいしたことないんだけどバディはなかなかなんですよ。自分で言うのもなんですけど。で、まあ、けっこう自慢げにハデな水着で近所の温水プールではしゃいだりしてたら、こないだ痛い目にあってしまいました。ちょっと透けげなの着てたときに写真取られて、エロ本に送られちゃって（当然無断）。友だちの男の子にバレちゃって（涙）。しかも憧れてた彼（理想値80%）にも伝わって……一時は泣き入りました。でも今はもう逆にイイヤ状態なのでした。女見せてやる！　青森県　フォールスさん

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!!

超お手軽な読者参加RPGがハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！　全国の冒険初心者のみなさん、イキマスノデース。ハイ！（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

さあ、今回募集するクエスト13は城塞都市ガルクアンスへの侵入、そして制圧解放です。難攻不落で名高い自治都市は現在、フォガンと名乗る一団に制圧され、独裁状態にあるようです。無差別殺人も行われているらしく、冒険者ギルドの相互保安条約が発動されました。都市潜入から制圧という複雑な任務のため、特徴がはっきりしていて1つの能力に秀でているより、バランスの良い万能型の職業の方が有利かもしれません。潜入方法は①変装、②強行突破、③隠し通路の3つ。この数値を能力値とは別にハガキに書いて下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。

締め切りは次号（27号）発売日の7月26日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど13」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は隔週5号の28号発表となります。なんかわかりにくいけどガンバッテ下さい！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第27号　7月26日発売号（第24号発表＋第30号分募集）

第28号　8月9日発売号（第25号発表＋第31号分募集）

第29号　8月30日発売号（第26号発表＋第32号分募集）

今回のあて先は「DPSど13」

もっとこだわりたい人が読む所

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは7月号募集分の発表



▲神奈川県　ししゃもさん：新たな棚計画を発動させるしかありません。



▲東京都　祥人さん：バグもステキな思い出になるのがさらにステキ。



まんが／広島県　苦紗美丸・イラスト／C次郎



▲静岡県　椎名奈々さん：きっと「素人でもどうにかなる麻雀」になりますよ。



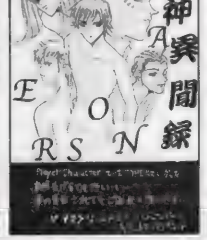
▲兵庫県　邪遊☆夜刹さん：RPG……そうですか。HP少なそうです。



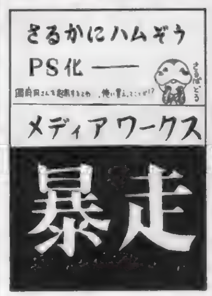
◀徳島県　春日哲平さん：舞ちゃんのイラストは多いですけど……ダメでしょうか？



▲大阪府　雨宮五月さん：黒ジョカの人気がメキメキ上がってます。



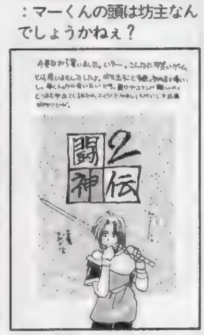
▲神奈川県　気分爽快さん：マーくんの頭は坊主なんでしょうかねぇ？



◀香川県　安倍茂樹さん：いやいや、暴走だなんて……発動と呼んでください……。



▲宮城県　九尾みかさん：はるかさんではないです。超べり似ですけど。



▲群馬県　藤谷主さん：さらに安くなって『プラス』。ちょっと悲しいかもです。



◀三重県　桃亀さん：や、やさい係ですか？　なんだか隊長がとても楽しそうでかっこいいです。指に鳥さんもいるし。



◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：カンタンに見えて難しいんですよね、この手の絵は。かっこいいです。



◀愛知県　中重仁里さん：PS版、アテナ、ビキニになったら楽しかったんですけど。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、実は今回も当選したハガキが載ってます。どれかは内緒。数字は3465でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ～んぶ見ましたがまたも同じ数字はその1枚だけ。当選が何枚もあったら、それだけ載せちゃうのでよろしく（笑）！　当たるモンだなぁ。すごーい。

前号でほやへが私のことを「師匠」と呼んでいましたが、あれは間違いです。あんな男は知りません。まったく。さて、気を取り直して。7月21日に年に一度のお楽しみジャフ・コン（フィギュアなどがたくさん売ってます。しかもその日にしか買えない）が開催されます。もちろん私も（ち）も（ほやへ）も行きます（けっきょく仲良しじゃん）。「セーラームーン」や「ガンダム」系のモノが買えるのはここだけなので。でも、心配ごとが…。仕事？ いやいや仕事は次の日にがんばればいいので。じつはお金がないのです。どうしよう。　（う）

まんが／白虎かなめ




◀京都府　龍王院弘SPさん：お久しぶりなのです。元気そうで良かったです。



◀神奈川県　柴田絵理さん：愛ゆえに、愛ゆえに占い。ラブパワーはダテじゃない。



◀福岡県　オチ武者さん：難しい選択です。「こどもの〜」ゲーム化しませんかね？



▲大阪府　黒影丸さん：もう好きにしてぇんなのでした。

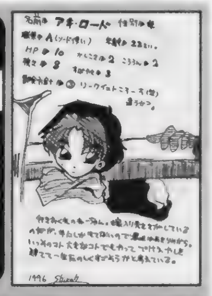
Nights of Knights クエストナンバー10A発表

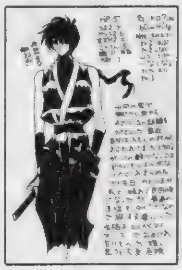
7月号募集分

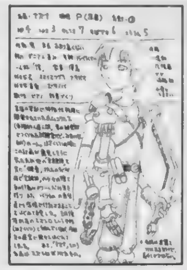
さて今回のクエスト10Aは大陸南西部、炎の迷宮の奥にそびえる、ファイアパレスの内情探索、地図作成でした。魔軍最高の軍師、炎のリークイュトが守るこの城を探り、無事生還し、最高成績をゲットしたのは右のソード使いのお姉さん。ソード使いという職業に地形効果などのボーナスがついたワケじゃないんですが、見事に勝ち抜きました。炎の迷宮ですから、当然、水系の職業の方が有利な設定になっていたんですけどねえ。不思議。さて戦いはとてつもなく激しいものとなりました。地図作成よりも戦闘に重点を置いたキャラの方が、生き残りやすかったのは敵が魔軍、しかも指揮官が魔軍一の軍師という結果なのかもしれません。通常の戦闘に登場するザコモンスターと、訓練を受けた兵士ではランクも違うし。

さて、もう気付いている人も多いとは思いますが、このナイナイを勝ち抜くためには、職業選択がとても大きなポイントになります。とりあえず、勝ちにいくなら①、②の職業（戦士系と魔法使い系）を選択するのが近道でしょう。数値の調整が微妙で舞台などの地形効果に左右されやすい特別職よりも、確実に勝ち抜きやすいです。数値設定もかなりアバウトだしね。ヒントをもう少し出してしまえばカンタンなんだろうけど、それじゃ悩む楽しみが激減しちゃうしねえ。難しいところです。自分の思うまま、キャラを作成して突っ走るのがグッドかな。やはし。

MVP

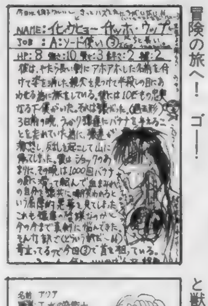

京都府　紫狼さん：くまなく地図を作成し敵をなぎ倒し、まあ残念ながら軍師リークイュトは殺せなかったようですが、ガンガンの成績でトップでした。おめでとうございます。左で説明した通り、戦闘が激しかったため、高めに設定されたＨＰが絶妙だったようです。これだけ熱くてもおねーちゃんっていう設定もなんだかカッコヨクて良いと思います。

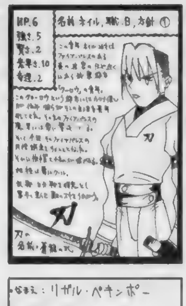

◀神奈川県　気分爽快さん：甘いモノを食べるとどうなるんでしょう？


◀大阪府　雨宮五月さん：人造人間も小金にうるさいのですか。

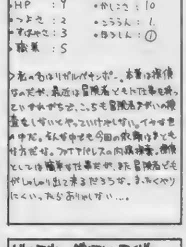

◀神奈川県　つちいあさひさん：アイテムの使い方はわからないと……。

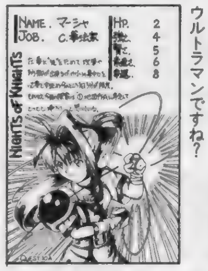

◀京都府　ソウル009さん：その羽はまるで天使のようです。


◀愛媛県　GRUさん：バナナ片手に冒険の旅へ！　ゴー！


◀東京都　M。Jさん：片刃の反刃、特に日本刀は切れ味バツグンなのです。


◀大阪府　水野椿さん：動物と話せると獣使いにもなってしまいますが……。


◀群馬県　狐火の十造さん：探偵さん、ハードボイルドな感じです。


◀愛知県　碧寄魂さん：3分と言えばウルトラマンですね？

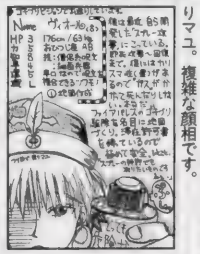


◀愛知県　南なみさん：アイドルなのにいなダリアちゃん。かわいいです。


◀東京都　ヘルカオスさん：しろー先生のファンです。OKです。


◀千葉県　秘色さん：左肩の鎧がかなりカッコイイです。

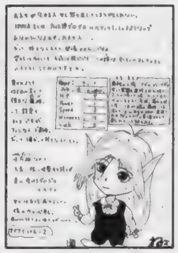

◀静岡県　たかひろさん：まゆ毛を剃ってるところまで作られてます。


◀千葉県　しゃむさん：つり目で困りマユ。複雑な顔相です。

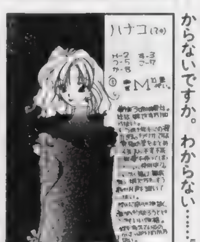

◀北海道　ゼクア・スミスさん：そ、その場では……やられちゃいます。


◀山形県　石頭硬太朗さん：後ろのマークがイヤーンすぎです。


◀兵庫県　よしかーひろみさん：お、男の子なんですか……ビッケ。

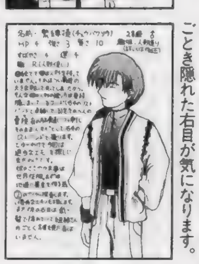

◀北海道　猫崎律令さん：小さなピースがポイントですね。

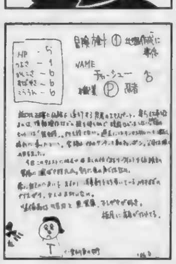

◀島根県　渡辺のえるさん：水を呼びは符術士の方がイメージ近いです。


◀高知県　寿花丸さん：サッパリわからないですか。わからない……。


◀愛知県　てふさん：魔法忘れちゃったんですか。もったいない。


◀岡山県　雅凌さん：ミーハーな父を持つと苦労します。


◀富山県　艶山車さん：紐緒さんのごとき隠れた石目が気になります。

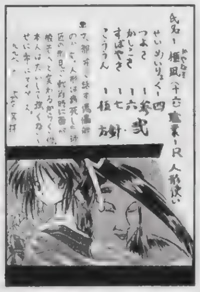

◀広島県　此土さん：変わり身の術がカワイすぎです。

編集部に多くの人間が集まり、何かみんなで遊ぼうと思ったとき、必ず提案される遊びがある。その名も「もーもーちゃんゲーム」。しかしそれは、誰も遊び方を知らない幻の遊戯だった！　今まで、「広い場所が必要」なことと、「特別な道具を必要としない」ということは判明しているが、それ以外のルールについてはまったく不明。現在この「もーもーちゃんゲーム」の詳しい遊び方の情報を募集中。もし御存知の人がいましたら、ぜひ編集部までご連絡下さい。　（ほ）

最近嬉しかったのが、長谷川から1/48五式戦甲型（ファストバックの初期型ですね）が発売されたこと。旧帝国機でも好きなヤツ（ほかには流星と彗星に惚れてます）なんて感激です。1箱しか買えなかったのが残念です。あのフォルムの美しさは大戦日本機中随一ではないでしょうか？　というわけでホビージャパンさんとモグラさんが早く記事やってくれないかなぁと期待してます。でも、作る時間がないのが悲しいです。次は1/48の彗星と流星が欲しいな、お願いしますよ、長谷川さん田宮さん。（ち）



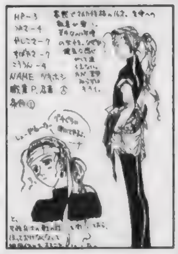
▲福島県　安積タツオさん：にこやかにいてこますのは難しいです。



▲東京都　May-beさん：常にマイペースでGO！ 京都弁もOKです。



▲京都府　月子さん：半分肩でてるんでしょうか？ スゴイ衣装なのです。



◀埼玉県　眠るカバさん：頬紅くしながらのセリフが○です。性格が見えるような気がします。



◀東京都　佳月ひろさん：意味無しって……カッコイイんですが。非道ですかぁカワイイのに……。



◀新潟県　高丸じえさん：いろんな所に符を隠し持っていそうです。



◀千葉県　小泉英夫さん：手甲が格闘家。○なのでした。



◀東京都　伊藤深海さん：幸運がもう少し……。



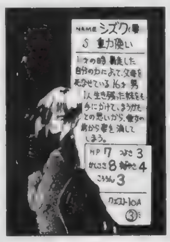
◀長野県　湖山たみさん：胸のニコちゃんバッチには何か意味があるのでしょうか？



◀東京都　奥田有香さん：平忍者って言うのが地味だけどいい味です。地図書きまくり！



◀宮城県　瀬川真琴さん：空中浮陽は、ちょっと危険です。



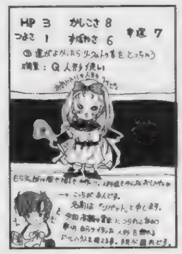
◀愛媛県　たっぷさん：悲しい宿命を背負って勇者になるのです。



◀宮城県　松田春宵さん：歌で地図は便利ですよね。



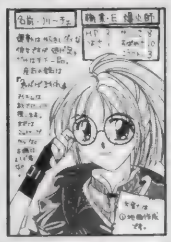
◀茨城県　まみこさん：めっちゃブラコン。コバルト君が嫉妬しちゃいますですよ。



◀愛知県　たけだみゆきさん：毛糸で人形の服を作っているのでしょうか？ 燃えやすい？



◀神奈川県　ちゃたろうさん：女性は年上ですか。そうですか。



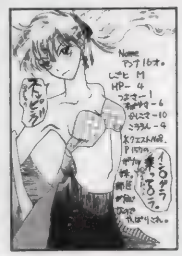
◀千葉県　鳳林堂さん：慎重確実なよろず屋さんですね。



◀神奈川県　幻夕貴さん：大成功って言われても……。



◀三重県　ゆうき良さん：料理が上手な男の人っていうのがすでに人数いませんモンねぇ。



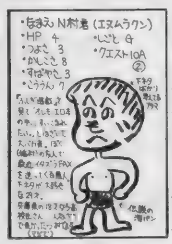
◀宮城県　宮本順さん：ぺたぺたのギャグさえ言わなければ美人なのにってヤツですね。



◀神奈川県　近江せにょさん：売り出し中……自立って危ないです。



◀東京都　神月りなさん：手をグルグリパンチ！ が効きそう。



◀千葉県　稲村かほるさん：29歳ですか……大人なんだから（ウソ）。



▲大阪府　砂之介さん：忍者らしい忍者です。武器は隠しですか？



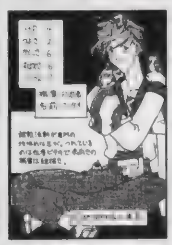
▲茨城県　神無月可奈さん：活躍してもらわないとダメですよね。



▲岐阜県　ズバットPSさん：そりゃコンプレックスになります。



◀京都府　獣道狂居さん：四国四犬士一人ですか。なかなか。



◀東京都　祥人さん：ハガキ裏の細かい設定が熱いです。



◀東京都　貴沙羅ゆうさん：自動人形ですか。可愛いかもなのデス。



▲広島県　DDTさん：ブワって感じでキレイです。水の○ぅー！



▲長崎県　高野亮さん：人形の左手がカワイスギ。クイって。



▲長野県　楠本由貴恵さん：金髪ですか。すばやさ0は……（笑）。

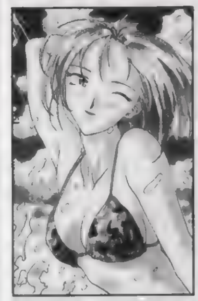
次回は第24号の結果発表！

まんが／宮須弥





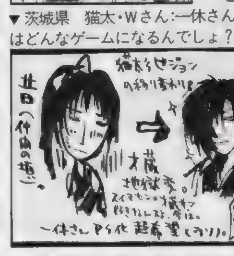
◀埼玉県　眠るカバさん：ほむらの紋章いいですよね。カッコイイです。



◀三重県　288さん：ついに発売です！「ノエル」。カワイイですよ。



◀愛媛県　海松屋いさぎさん：ちょこんと登場している先輩が○です。



▼茨城県　猫太・Wさん：一休さんはどんなゲームになるんでしょ？

さてさて、ライター講座ですが、今回、スペシャルでお送りしました。今後もライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。そして新企画！「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！

前号で、（う）がキミもプレゼントしなさい、っちゅうので私もやりましょう。今までの私の文章の足跡をたどりつつ、私を感心させてくれた人になんか上げましょう。（う）と同様変なモノかもしれません、あしからず。ところで最近、引越しするかどうか悩んでます。会社から１時間ほどの今の場所も遠くはないけれども、それでも帰るのがオックウで……。編集部で床に寝るよりは、布団で寝たいしねぇ。どうせ借りるなら１ＬＤＫ以上にしたいし、でも金に困るし……。秋葉に近いところに行きたいし……と考えるときりがないですな。（ち）

まんが／猫有馬



GMCD News

そろそろ、梅雨の季節も終わって夏が近づいてきました。今回オススメする新譜ＣＤは、なんといっても「夏に、まだ少し…」。これは「ときメモ」の藤崎詩織役で有名な、金月真美さんの３ｒｄシングルなのだ！ 夏の恋愛を歌った新曲「You'll be my lover〜もうすぐ恋になる〜」も収録されていて、この時期にぴったりなノリに仕上がっているぞ！

7月19日
・「[illegible]-ANGEL EYES-」¥1,500（税込）ポニーキャニオン

7月20日発売
・「鉄拳2 STRIKE FIGHTING VOL.2」¥2,300（税込）ＮＥＣアベニュー
・「[illegible]サウンドミステリー」ゲーム音楽サントラ集」¥2,500（税込）ＮＥＣアベニュー

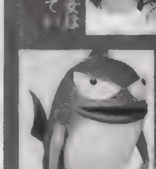
7月21日
・「RITZ〜[illegible]」¥1,000（税込）
・「[illegible]」¥2,000（税込）ソニーレコード

7月22日発売
・「ラングリッサーIIIオリジナル・サウンドトラック」¥2,800（税込）ポリグラム

7月24日発売
・「夏に、まだ少し…／金月真美」¥1,000（税込）キング



▶なんとこの彼女は作曲も担当しているとか



◀「灼熱のファイター[illegible]」も発売されている

ゲームソフト激論座談会

「廉価版名作シリーズいいですね。いくら名作だからって全部揃えている人は少ないだろうから（含む自分）とてもうれしいです。なんといっても¥3,000程度の出費で１本買えるのはスゴイですよ。名作だけに別にこれまでの定価でも今後も売れ続けただろうに……。各メーカーの英断にＰＳ買って初めて感謝したかも」山形県　ナオミキャンベラさん：

魔：いぃーす、どうも。この廉価版名作ソフト「プレイステーション・ザ・ベスト」のリリースはデカイよね。定価やオープンプライスで¥3,000程度……や、安い。

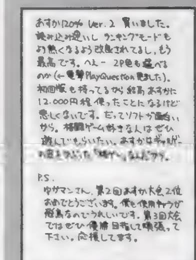
ち：同時に、ＰＳ本体も¥19,800になったけど、ファイティングＢＯＸと比べてそんなに割安感はないですからな。

う：当然定価からそんなに値引きされてないみたいだけど、良質なソフトがこの値段。持っていなければ間違いなく買ってもソンはないかも。

ほ：「闘神伝２」はＰＬＵＳだし。

う：キャラの色や、メモリーカード対応、防御をボタンで行えるなんていう変更が加えられてる。

魔：どうせなら、ステージ大きくしたり、１／60にしたりすれば良かったのにって、それじゃあ、「3」になっちゃうか（笑）。



◀大阪府　黒影丸さん：「あすか」は長く遊べる良品です。

ち：今年はまだ次回作のウワサを聞きませんな。「１」も「２」も夏に発表があったのに。

「『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』面白いんですけど、なんかセーブが飛びまくります。途中でやり直すこと６回。やっとエンディングを見ることが出来ました。急いで作ったのか、その辺のシステムまわりが貧弱な気がします（友だちも同じ様な目にあってたし）。次回作ではその辺のことよろしくお願いしたいなぁ」秋田県　松原長人さん：

魔：巻頭見ました？　来ましたヨ！「新スーパーロボット大戦」。今度は敵味方全員しゃべるって！

ほ：担当から言わせてもらうと戦闘がＳＤからリアルになったのも大きいですな。

う：懐かし系の新加入「大空魔竜ガイキング」や「ボルテスＶ」もいいけど……。

ち：「ガンダムＶ、Ｇ、Ｗ」がもう、うれしすぎ。特に「Ｇ」。師匠はＧＢ版の時のように、生身でモビルスーツをぶち壊すんでしょうか？

魔：ぶち壊すでしょう！　しかも松原さんの不満点もばっちりガッチリ解消して、年末に登場するハズです！　システム細かい点で改良されてるだろうなぁ。

う：当然、アクセスなんかも前作以上に速いだろうし。

ほ：「Ｗ」の加入でユーザーに女性が大激増することは確定です。なんと言っても「オレのナタク」ですから。あ〜待ち遠しいですな。早く売れ。いや、売って下さい。

「『トバル』まだ迷ってます。いくら『ＦＦVII』体験版が付いてるとはいえ、デキが悪いんじゃ買う気になりません。本当の所はどうなんでしょうか？」埼玉県　ユーフラテスさん：

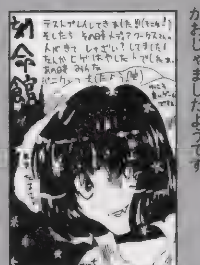
魔：「トバル」、編集部内では結構評判いいです。ポリゴン欠けないんだモンなぁ。スゴイよなぁ。

ち：テクスチャも全然気になりませんからな。

う：クエストモード（仮）がオマケとは思えないほどいい味だしてるし。ダンジョンの感じもいいです。

魔：しかも「ＦＦVII」の体験版はとんでもなくスゴイらしいですよ。なんといってもアクセスがほとんど感じられないって。ロムのゲームと変わらないって触ってきた担当が言ってたもん。

ち：製品版は変わる可能性があるとはいえ、今の時期にそれだけ出来てるとはさすがスクウェア。



◀東京都　貴文さん：うちの入道先生がおじゃましたようです。

う：マジで売る気ですな。年末はＰＳ楽しみだなぁ。

ほ：そうなってくると「新スーパー」あたりは「Ｓ」の時のように、発売延期で１月末とか２月あたりの発売になってくれると、時間も取れるし、お財布も痛くないしで最高なんだが。

魔：え〜12月でいいじゃん。とにかく買って、それから考えればいいよ。楽しいソフトは出来る限り早く入手したいのだ！

う：スクウェアは来年度内に20本出すって言ってたから、当然次の作品の用意もあるだろうし。

ち：まあ、盛り上がってくれればなんだってＯＫ！

「『キングスフィールドIII』にはまってます。前号のはじめて物語で、もっと一般的（オタク的？）になってもいいという意見が掲載されてましたが、私は本作程度でいいと思います。『Ｉ』に比べればはるかに一般的になってますよ。この調子で新シリーズをお願いします」大阪府　松本信二さん：

魔：それもＯＫ。とにかく同スタッフによる次回作に期待でしょう。

う：セーラー戦士編にしてくれたら２本買う。多分。

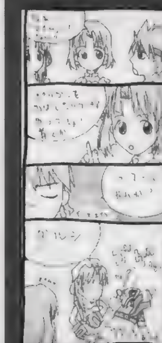
ほ：でもポリゴンは……。

お笑い４コマ道場

マンガくださぁ〜い、マンガ。とにかく送っておくといつ採用されるかわからなくてドキドキだよ！　とにかくください！　イカス４コマ漫画家を目指してみないか？　メザセ、ね？　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ両に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が載ります。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道なのです！

この大きさにおさめてね！
天地１４cm
左右６cm



◀[illegible]ずみ−6さん：あ、フォークダンスのってそれはマイムマイムですね。すいません、超ベタベタで[illegible]ホホです



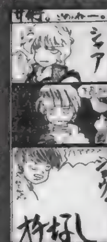
◀東京都　[illegible]ですか[illegible]あまり[illegible]イ[illegible]。後ろもみんな寝てるし……。



◀神奈川県　幻夕貴さん：ナンセンスですか。大[illegible]（と言われる）忍者くんにはか[illegible]るセリフです。



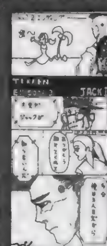
◀茨城県　猫太・Ｗさん：つ、作っちゃダメです。[illegible]めもしちゃダメです、笑いながら言うのがちょっとカワイーかもなんてのもダメです。



◀[illegible]県　[illegible]本[illegible]さん：シュウのフ[illegible]アのチカちゃん[illegible]



◀千葉県　[illegible]さん：コマ[illegible]



◀東京都　常さん：さびしすぎです。



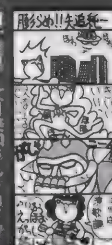
◀宮崎県　しづき慎さん：あれだけ[illegible]ね。[illegible]でも[illegible]



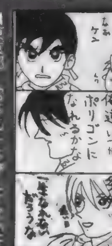
◀？県　夢幻水[illegible]さん：ちょっとだけ[illegible]売れてるんです。時が、きっとそうです。



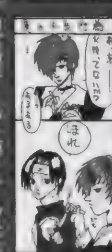
◀[illegible]県　[illegible]さん：なぜ、忍者、前職がそんなだったんでしょうか？　アルバイト？



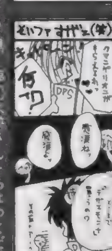
◀神奈川県　[illegible]さん：[illegible]が秀逸です。ダイアポロォン！　な感じでＧＯです。



◀[illegible]県　[illegible]さん：[illegible]いです[illegible]



◀秋田県　[illegible]さん：[illegible]かもです。「そのまま、死ねぇ」とか言ってるくせに（笑）。



◀東京都　[illegible]さん：[illegible]ク。延びっちまいました。だから[illegible]涙で、「デザエモン＋」をどうぞ。

今月の付録、ＰＳ全ソフトカタログはいかがでしたか？　私もお手伝いしたのですが、いやいや大変でした。でもその分、もう「コレさえあれば発売中のＰＳソフトはバッチリ」ってな感じです。ぜひ一家に一冊どうぞ（ただしＰＳユーザーの家庭のみ）。ところで話は変わりますが、前号のメモリーカードシールはいいです。担当の（魔）に「この絵を使え」と言って作らせたモノがいくつかあります（気に入らなかったらごめんなさい）。いやぁ、持つべきものはシール担当の友だちですね（って、そのままじゃん）。（う）

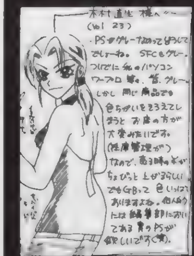
拡張計画でも読者から報告がありましたが、ＰＳ用の大容量メモリーカードが密かに秋葉原に出回ってます。英国製のバンク切り替え（１バンク1Mビットで合計８バンクある）タイプがだいたい¥6,000でした。バンク切り替えの面倒くささがあるものの、コストパフォーマンスは良好です。先にＳＳ用も出回ってましたし、純正品にこだわらず、入手できる環境にある人ならば買ってみても良いのではないでしょうか。でも、本誌の付録のメモリーカードシールはサイズが異なるので、私は小さく切って貼りました。あと、デザインは×です。（魔）

PS拡張計画

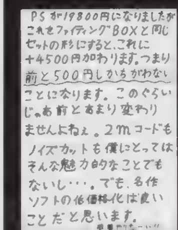
ども（ち）です。今月は疲れたのでこのコーナーだけです。申し訳ない。（う）よスマン、俺の分もガンバッテくれ。俺は寝る、グー。

気になる次期汎用家庭用プレイステーション型遊戯機械を（ち）が勝手に推測してみました。現在の価格から著しく外れない程度の設定が現実的でありかつ合理的ではないかと分析し、思案したのが以下のハード構成です。メモリーを2Mバイト増量かつ、CDを４倍速。これだけなら単価アップは¥5,000以内も十分可能でしょう。アクセスが多そうでデータの大きそうな「FFⅦ」にはバッチリかも？

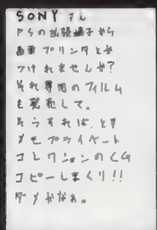
「秋葉で大容量メモリーカード買いました」千葉県　そそさん：じつは、私も買っちゃいました。８倍の容量でお買い得ですよ。価格も¥6,000程度だし。



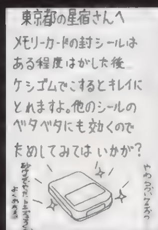
◀宮崎県　宮本順さん：それでも、色違いが欲しい人急増中。



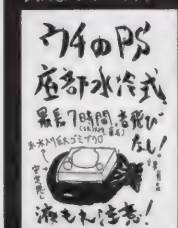
▲東京都　ちょうかっぺさん：2mコードは人によって〇です。



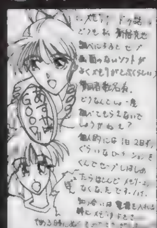
▲新潟県　ときメモラーさん：低価格なら歓迎です！　シールも！



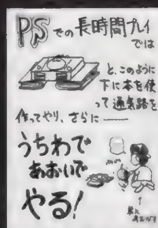
▲埼玉県　彩の国の奴隷さん：持ち運びにはこれしかないですから



▲福岡県　水鏡みりうさん：液もれ、液ダレ要注意です。



▲愛知県　新居克也さん：これは……どうなんでしょう？　謎です。



▲埼玉県　９２４４号さん：編集部では小型扇風機大活躍です。

他機種のことも話したい

本当ならこのスペース、今号は（ち）の番なんだけど「いやだ」といわれたので、私が書きます。さて、これから夏に向けて、どの機種でも面白そうなソフトが発売されますね。（う）

N64 私の周りのほとんどの人は、発売日に買ったみたいです。私ですか？　じつは買ってません。同時発売のソフト３本がアレだけでは（本当はお金がなかったんだけどね…涙）。秋に「マリオカート」が出たら、紅いコントローラと一緒に買います（予定）。どうでもいいけど、８月に発売されるゲームがないのはどうして？

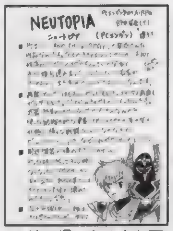
SS さて、いよいよ「ＮｉＧＨＴＳ」が発売になります。『ジャンピング』とは、また違った浮遊感が味わえます。ぜひお試しあれ。プレイするなら、もちろんマルチコントローラの方がオススメです。他にも７月は「ときめき」や「バーチャキッズ」などＳＳユーザーなら絶対に見逃せないソフトが発売されます。個人的には「デカスリート」が◎。

SFC 「ファイアーエムブレム」の発売後、すっかりご無沙汰なＳＦＣです。ですが、７月に「エナジーブレイカー」「スプリガン」「ＳＤガンダム」といった中級クラス（個人的にね）のソフトが発売されます。こりゃ久しぶりにＳＦＣが稼働するかな？

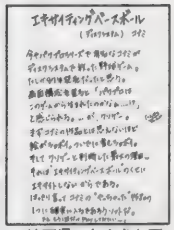
その他 「ＫＯＦ '96」の話題でも。ユリが龍虎チームへ（タクマは…）、女性チームに藤堂香澄が、怒チームもハイデルンが引退し新キャラ（しかも女の子）が。庵もルガールの秘書２人（両方とも女性）とチームを。あと新チームはギースと愉快な仲間でした。

クソゲーマー万才

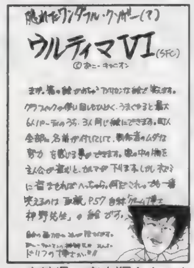
どんなに売れても他の人が誉めても、やったその人が「クソ」と思ったらそれはもうクソゲー。複雑だね（どこが？）。（う）



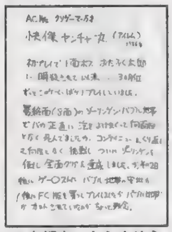
▲埼玉県　たんきち王さん：個人的にクソゲーは全然ＯＫです。



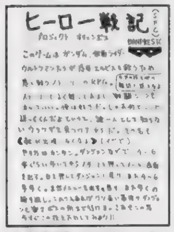
▲埼玉県　たんきち王さん：もう１回プレイしたいってありです。



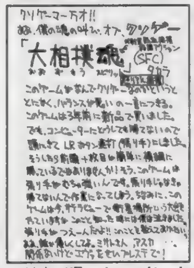
▲宮崎県　宮本順さん：カッコヨスギです。博士？　本当に？



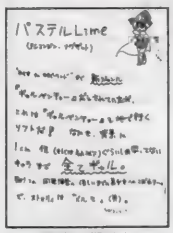
▲京都府　あらまそうかさん：昔は１本をやり倒しましたからねぇ。



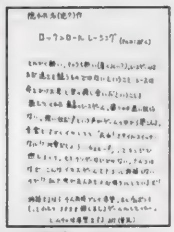
▲東京都　ＭＳＺ－０９さん：良いＲＰＧですよ、これ。



▲神奈川県　犬マユじゃかさん：関係ないエヴァ、移植されないですかねぇ。



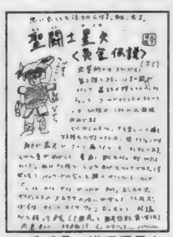
▲大阪府　信乃さん：一面のギャル世界なのでした。



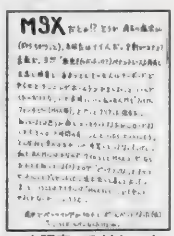
▲大阪府　みけちゃんさん：強い男が勝つ！　ソレこそ真実。



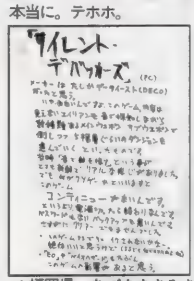
▲神奈川県　破落戸さん：惜しいゲームでしたよねぇ。本当に。テホホ。



▲愛媛県　織田信長さん：パスワード覚えましたよねぇ。



▲大阪府　みけちゃんさん：人間成せば成るのでした。



▲福岡県　あづままさみさん：電源入れっぱなしでやり続けるのです！

「（う）さんに質問です。クソゲーをプレイする前に見分けるコツを教えてください。これ以上悲しいムダ遣いは避けたいのですが……。よろしくお願いします。」東京都　美少女政治家スー・チー女史さん：

ありません。……じゃ、かわいそうですね。じつは私もそのような方法があれば、ぜひ教えてほしいものです。でも、たぶん誰も知らないと思うので、考えてみましょう。その①…自分と合ったレビュアーを探す。よくゲーム雑誌には、発売前のソフトをレビューする記事がありますね。だいたいレビューは、決まった人物が担当しているので、自分と感性の合った人物を探しその人物が低い点数を付けたソフトを買わないようにするというのはどうでしょう。欠点は、趣味の合う人を探すまでお金がかかることかな。では、その②…ゲームソフト屋の店員と仲良くなり、こっそりプレイさせてもらう。これはちょっとムズイか。その③…ゲーム雑誌のライターになる。これなら発売前のゲームをプレイして、しかもお金も貰えます。ただ、家になかなか帰れないけど（涙）。トホホ…。おうちで寝たいでちゅ。

まんが／神奈川県　破落戸



脳ミソはみ出てドーンな
スバラシイ情報をあなたに！

●即売会本番の夏が来た！
夏といえば、やっぱり[illegible]。夏の恒例行事といえば、同人誌即売会。今から楽しみにしている人も多いんじゃないかな？　そんなワケで今回は夏のイベント大紹介！
・７／１４「コミックライブin東京３」[illegible]（東京ビッグサイト）
・７／２１「ComicCity in東京５２」[illegible]東京国際展示場
・７／２８「ComicCity in神戸２１」[illegible]神戸国際展示場
・８／１０「ハイパーコミック・キャッスル」[illegible]サンシャイン文化会館７F
問い合わせ：①ブロッコリー（TEL 03-5387-67[illegible]）、②株ブーブー通信社（TEL 03-3225-8520）、③チケットゆう（TEL 03-582[illegible]）
●ミュージカル情報
人気声優、桜井智が７／２６（金）から全国３０カ所で「[illegible]セイント・テール」のミュージカルを行うのだ！
・７／２６：品川きゅりあん、・７／２７：栃木県総合文化センター、・７／２９,３０：仙台国際センター、・７／３１：八王子市民会館
問い合わせ：プラムブロッサムプロモーション（TEL 03-3372-8120）
▼「[illegible]セイント・テール」オリジナル・サウンドトラック￥[illegible]、80[illegible]ポリグラムより発売中。



N64は買いませんでした、結局。いずれは買いますが今のところは様子見ですな。でもみんなが持ってるからちょっと悔しかったりして。ま、TOWNS用の95が出たからそっちへの投資が優先ですな、私の場合。割高なメモリを買い足し、HDを強化し、愛機MX怪いや改をグレードアップだ。あと、読者からケンウッドのDM-7080、いまもっとも高性能なMDデッキを買ったヘヘッと自慢のお手紙があったので、私も欲しくなりました。犬くんも悔しがる（ソニーのGDM17っていうモニターでも悔しいらしい）しね。クックック。（ち）

奴隷バカライターリスト

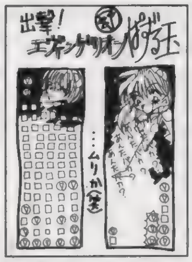

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。隔週刊に燃える激バカー！←トホホ着装感20%。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビしてる。FAXが弱点。MD。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日。最近は結構ヒゲ部に所属。




▲大阪府　柏田秀紀さん：スゴイデキだそうです。タッグよさそうですよね。



▲東京都　佳月ひろさん：対戦になれば良いんですけどねぇ。



▲北海道　乃亜さん：ちょっとオマヌな図かもしれないです。怪しいし。



▲埼玉県　中陀雀さん：ウラのおせじで掲載したんじゃないです（笑）。


▲徳島県　有沢けいやさん：はまっていて楽しいソフトは飽きるまでGO！



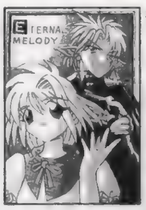
▲神奈川県　つちいあさひさん：がんばって生き返らせて下さい！


▲長野県　大安吉日さん：給料っていくらなんでしょうねぇ。



▲神奈川県　リットさん：下僕1号と奴隷1号。似てる？　ダメです？


◀大阪府　ゼロの者さん：確かに、赤なら良かったのに……。彗星！



◀埼玉県　TERAさん：期待高まってます。

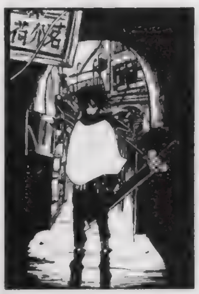


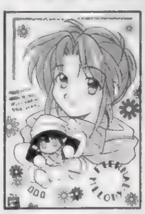
◀神奈川県　ちゃたろうさん：優美、ってつけてください。

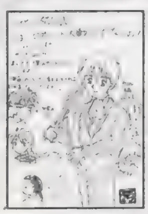


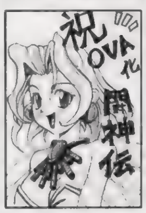
◀宮城県　瀬川真琴さん：なぜ？　オスカーはどうです？


◀兵庫県　きりゅうさん：悲しいですよね。ENDナシ。


◀京都府　龍王院弘SPさん：大きな剣は何のために？

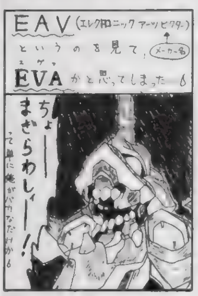

◀山口県　一寸さん：5万ですか。かなり多いですね。


◀？県　夢幻水滸さん：出演決定！　大喜びなのでした！



◀佐賀県　ぱるる誠志さん：評判なかなかです。


◀大阪府　司暮ともさん：次は「プラス」で燃えます！

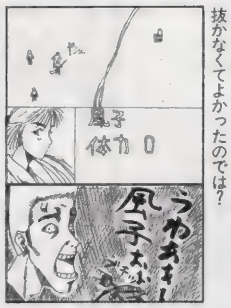


◀香川県　安倍茂樹さん：結構ドキっとしますよね。いやこれ本当です。

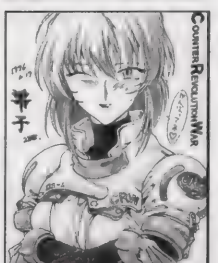




◀東京都　祥人さん：アタリ判定がわかりにくいのがマイムの欠点かも（多分）。



◀東京都　お時さん：なにも電源をぶっこ抜かなくてよかったのでは？



◀三重県　288さん：パソコン版にかなり忠実だそうです。



◀山形県　夜野小太郎さん：妖精のちょっと抜けたかわいさが超ベリグ。


▲埼玉県　あゆむさん：この遠近感が見事です。しがみついてるムームー星人の顔も◯！　ステキです。

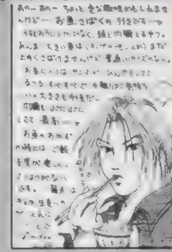
◀大阪府　唯津美影さん：だったらよかったって同様意見多数です。このポーズから蹴りですかね？

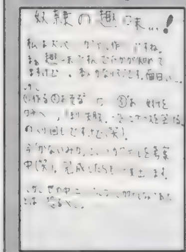
奴隷の趣味

しかしネタは尽きないなぁ。みんな色々な趣味を大事に隠し持ってるよね。少しずつ暴露して、みんなでほめあいましょう。あまり一般人が偉いと言ってくれなさげなモノが多いから。（魔）

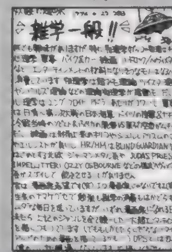
すまんミスった……


▲千葉県　文月美和さん：おいしいですよね。オレンジジュース。

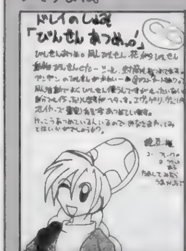

▲北海道　乃亜さん：お魚はカルシウムの補給にバッチリです。



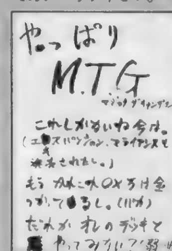
▲宮城県　斉藤浩さん：お酒も種類多いから楽しいですよね。



▲三重県　288さん：応援してます。夢に向かってガンバッテ下さい。



▲秋田県　草薙ハヤテさん：手紙を書くクセをつけるとなおグッドです。



▲愛知県　森漢太郎さん：お金が…社会人ならいいんですけど。

「グリコのおまけを集めています。ちゃちいおもちゃですよねぇあれ。なんであんなに欲しかったんだろう？」東京都　真綿で首を絞めたいのだムーさん：

今更ながら駄菓子屋さんとかに行って、くだらないおもちゃを集めたくなってしまうことってないですか？　オレだけなのかなぁ？　駄菓子屋で1万円は無限にモノが買えて（仮）楽しいのでした。その辺にいる子供に威張れるし。

「バンジージャンプに惚れました。実は、某遊園地でアルバイトも始めちゃったくらい好きです。だって関係者じゃないと1回¥3,000近くかかっちゃうんだもん。営業時間前と後はオレの天下です。風がね、いいんですよ。こう……」神奈川県　ラビリンス昌美さん：

バンジーのあのスーっとする感じはなんだかステキですよね。オレは『ジャンピングフラッシュはじめて物語』の取材で去年飛び降りましたが、とても気持ちいかったです。オープン記念の取材、タダって事もあって4回くらい飛び降りました。よみうりランドで。係の人があきれてました。

「コスプレが趣味です。今度、写真送ります」北海道ふーみんでらでらさん：

楽しそうでいいですよね。コスプレも。なんとなくHなイメージが付きがちだけど。前イベントで見た強化外骨格はスゴイけど熱そうでした。

はみ出してま〜す

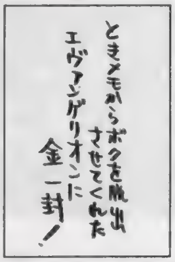
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。モラルを守ってステキな奴隷。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はメキメキギャルゲー路線。素直になれよ。な。

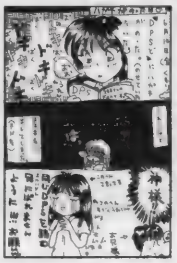

■うききくん：今は？ あ、またもお金ナシ？ アルスラーン戦記のＬＤ全部買うから……。ウッフン。


■さとちーくん：本誌ライター。マリオ64クリア。ギャルならおまかせ。ムダウインドウズ95の革分け。


■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくブツブツ……。でも電話の声は大きいから社会人。



◀北海道　コナミコマンドさん：本当にあげたらなんて言われるでしょ？

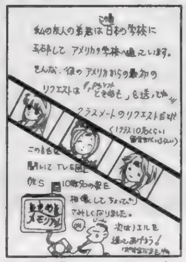

◀兵庫県　よしかーひろみさん：ばれな……って今回も同じPNです？

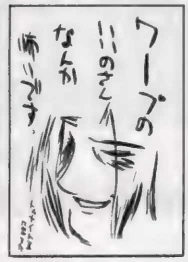


▲埼玉県　烏さん：これはわびしい……酒臭かったらさらに倍ですね。

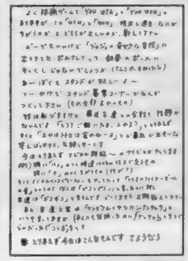


▲東京都　夢麿さん：こ、これはいったいどう対応すれば？　ステキ。カメ。


▲愛知県　たけだみゆきさん：みんな喜んでますよ。狂喜乱舞コンボかも。



▲埼玉県　サモキンさん：身体も大きいし。人造○間ってウワサも……。


▲千葉県　SS仕事職人さん：今日はこんなモンですか。○。



◀大阪府　猫牙狼司さん：こんなKUMAはちょっとイヤです。



◀千葉県　かぎりひすいさん：ブクブクと底まで沈んでいきます。


▲大阪府　みけちゃんさん：ステキな会話です。グイグイって。



▲北海道　平口京さん：みんなもっと下手になってください！　願い。



▲福島県　ソバ屋さん：えぇ？　ときめいてくださぁい。ね？



▲高知県　神砂嵐さん：スターなんでしょうか？オレの歌を聴け？



▲千葉県　小泉英夫さん：SLGです。SPGじゃありません。

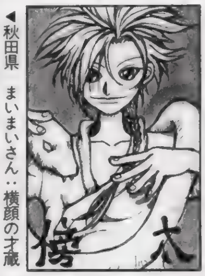


◀滋賀県　ごぢうりさん：そうです。無法地帯です。担当の楽しみです。



◀大阪府　信乃さん：え～ちょっとやりたいような～。


◀秋田県　まいまいさん：横顔の才蔵がかなり寂しげで……。


◀佐賀県　ぱるる誠志さん：ヘビ使いだけど女のコに人気高いです。



◀東京都　おろしや☆だいこんさん：はちまきですね。ポイントは！



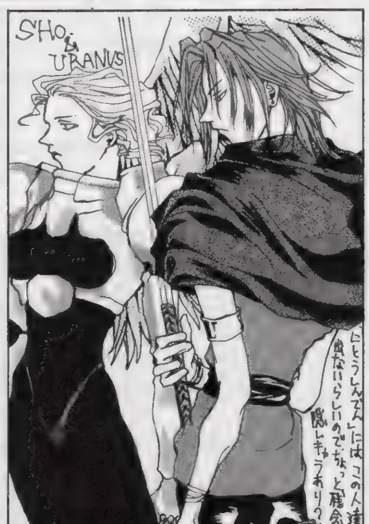
◀新潟県　りるひなさん：んじゃ。なかなかイカスサヨナラの言葉。

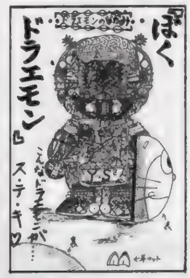


▲神奈川県　矢渡さん：ネコロケットパンチは王者の風なのでした（偽）。


▲広島県　沙和村涼さん：後ろのショウが……超カワイイ。いやソフィアの胸も○ですが。

◀神奈川県　貞雅さん：隠しキャラはあると思うんですけど……どうなんでしょう？　防御を捨てたのはいさぎよいかもしれないです。





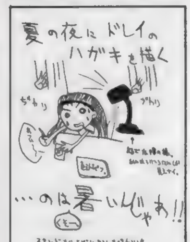
◀静岡県　シロブエ・サイカさん：中身ってこんなにトホホだったんですか？


◀香川県　安倍茂樹さん：潰さないと。そういう場合は。プチッと。


◀北海道　ベンジャミンさん：されます。それにしてもなぜ泣いているんです？



◀京都府　つくば山さん：早く出ると良いですよね。プレイしてみたいです。9月？



◀福井県　明石弥生さん：暑いけど描くのがいいんですよ。きっと。絶対。



◀奈良県　キ・シークェさん：愛が感じられるのでいいです。勝ちポーズ○。

月2回！こりゃぁアーメン！

なんでこんなにハガキを欲しい欲しいとおジイさんが子供の頃から伝説として伝わっているかというと、「DPSど」（「DDSそ」ではありません。要注意です）は貴方のハガキで出来てるからです。もしもハガキが来なかったら、あぁ来なかったら。私の流したその涙が、大きく広い河を作ってしまうでしょう。ってくらい欲しいのです。その欲しさと言ったらお金が¥5,720しかないのに¥5,800のソフト（限定版）が目の前で売り切れそうになっていく感じ。ね？



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればまだまだトップは夢じゃない？

郵便はがき

おそれいりますが50円分の切手をおはりください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.26係

〒				－			ここにはなにも書かないでください・			
住所	都道府県									
							TEL　（　）			
氏名	ふりがな　男・女						生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他								

キリトリ線

ほしいプレゼントの番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】 【15】

【16】 【17】

【18】 【19】 その他

【20】

【21】

キリトリ線

電撃PlayStation 26号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（10～11ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月25日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①隔週刊記念プレゼント ②爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる ③同級生２ ④ドラゴンナイト４ ⑤新スーパーロボット大戦 ⑥ときめき対戦ぱずるだま ⑦マクロスＶＦ－Ｘ ⑧ベルトロガー９ ⑨刻命館 ⑩デスウイング ⑪ＮＯëＬ（ノエル） ⑫エターナルメロディ ⑬エンジェルグラフィティ ⑭はるかぜ戦隊Ｖフォース ⑮魔法少女ファンシーCoCo ⑯天地無用！ ⑰ヒロインドリーム ⑱ＣＲＷ ⑲トバルナンバー１ ⑳ストリートファイターZERO２ ㉑電撃スポーツEXTREME ㉒新作ソフトレビューTHE Deeper ㉓ビックリＰＳ新記録 ㉔４色奴隷 ㉕電撃PlayQuestion ㉖ウラワザデータベース ㉗[まんが]バイオハザードはじめて物語 ㉘電撃コラムス ㉙[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉚ポポロクロイス物語 ㉛バスタード!! ㉜アークザラッドII ㉝ミッドランド ㉞スペクトラルタワー ㉟ＲＰＧカタログ ㊱新作ソフトステーション ㊲NEXT WAVE? ㊳電撃ランキングステーション ㊴ＰＳ移植化計画 ㊵電撃NEWS STATION ㊶[別冊ふろく]電撃ソフトステーションSPECIAL

【２】今号でつまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【６】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本をＰ192～193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【７】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つ書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】新作ゲームの情報についてどう思いますか。

①人気のあるゲームのページを増やしてほしい ②もっと新しいゲームの情報（新作ソフトステーションなど）を増やしてほしい ③今のままのバランスでよい

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌を削ってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM（プレイステーション用のソフト）が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を具体的に書いてください。

【21】隔週刊になった電撃ＰＳに対しての意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

7月号

1:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（國府田マリ子）藤田健太郎（兵庫県）
2:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（白鳥由里）石丸忠延（静岡県）
3:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（松本梨香）紋波幸太郎（福島県）
4:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（米本千珠）泉博貴（宮城県）
5:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（氷上恭子）石山正彦（山梨県）
6:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（秋山久美）別広和幸（広島県）
7:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（小森まなみ）須藤雅人（山形県）
8:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（冬馬由美）藤原誠（山梨県）
9:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（永島由子）望月隆之（神奈川県）
10:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（瀧本富士子）岸田信行（神奈川県）
11:ドキドキプリティーリーグサイン色紙（全員）潮入之満（香川県）和田大輔（北海道）野辺淳（秋田県）
12:「首都高バトル」オリジナルテレカ　山本百合香（北海道）大川純（栃木県）佐藤将光（茨城県）吉武茂（佐賀県）原田進（千葉県）山田真治（京都府）伊刈元道（東京都）一条直人（鹿児島県）小張雅美（埼玉県）真内本太郎（千葉県）
13:「キュイーン」特製ハンカチ　杉本浩一（京都府）野田一樹（新潟県）安座間好寛（沖縄県）波部甲次（沖縄県）大和一徹（秋田県）その他15名
14:「女神異聞録ペルソナ」特製シール　別所和行（岡山県）佐川友克（福島県）山口昌恭（東京都）松沢絵里香（東京都）杉沢祐一（岩手県）松尾和久（静岡県）岩佐珠未（大阪府）岡崎和夫（新潟県）板垣秀和（宮崎県）鈴木奈々美（岐阜県）その他20名
15:「アドヴァンストＶ．Ｇ．」ＰＳソフト＆特大ポスター　長安豊治（鳥取県）窪寺祥子（北海道）林葵（愛知県）
16:ＰＳソフト　メルティランサー　長田彩湖（長崎県）金田栄治（大阪府）原田瑠理子（東京都）その他２名
17:ＰＳソフト　ギャラクシーファイト　奥平竜平（京都府）小西敦貴（滋賀県）岩淵永治（宮城県）
18:ＰＳソフト　Ｎｕｐａ～ぬうぱ～　大嶋康公（秋田県）鹿田直昭（広島県）山田博司（広島県）
19:ＰＳソフト　ＰａｎｄｒａＰｒｏｊｅｃｔ　瀬戸大樹（石川県）山崎伸也（大分県）荒深英雄（岐阜県）
20:ＰＳソフト　ＤＥＦＣＯＮ５　金島敏太郎（茨城県）三宅由鉱（宮城県）長尾康行（宮崎県）東郷洋介（鹿児島県）黒田蛍（北海道）
21:ＰＳソフト　Ｘ－ＣＯＭ　花畑昌宏（福井県）新田剛人（島根県）福山彰（愛媛県）砂子澤満（岩手県）藤堂慶一（長崎県）
22:ＰＳソフト　おーちゃんのお絵かきロジック２　三小田圭吾（福岡県）鈴木貴子（東京都）得能宏之（富山県）小林司（鳥取県）古本三郎（東京都）
23:「サイバースピード」体験版　岡田達雄（岡山県）石丸まどか（広島県）楠本一真（大阪府）安井博之（大阪府）増田純（埼玉県）大槻光寿（京都府）牧祐太郎（岡山県）渡辺明宏（東京都）川田正貴（新潟県）松岡洋行（三重県）大山旭洋（埼玉県）工藤貴宏（神奈川県）清野淳（北海道）巷岡俊史（東京都）早見健一（埼玉県）柳沢広之（長野県）安永昌樹（北海道）阿波浩史（北海道）安田昌史（山口県）西準人（愛知県）その他80名
24:「ジャンピングフラッシュ！２」ラップラムームーＣＤ　島岡千喜（島根県）福島正幸（青森県）上地章夫（東京都）斉藤博希（千葉県）橋本弘基（北海道）谷口学（神奈川県）酒巻澄和（徳島県）前嶋洋樹（鳥取県）足羽崇（岡山県）水野陽介（兵庫県）井上悠希子（石川県）大村直樹（静岡県）平山正治（福岡県）塩津哲也（福井県）下野健（富山県）伊東裕介（千葉県）小松沢雅美（茨城県）毘野研太（岩手県）木村紘（岡山県）蒲浦準（北海道）その他10名
25:「ＴＩＺ」体験版ＣＤＤＰＳバージョン　山田和仁（富山県）藤原梢（秋田県）佐藤秀男（新潟県）鷲羽響子（岡山県）正木了（神奈川県）金田徳雄（栃木県）池田一郎（東京都）小沢大作（東京都）内本新児（千葉県）草間慎太郎（香川県）その他20名
26:「首都高バトル」ハイライト版　浜野進（鳥取県）佐藤秀晴（宮城県）谷口誠（兵庫県）矢澤伸志（長野県）安只正一（大分県）村木隆史（岩手県）武田みゆき（愛知県）加藤卓也（宮城県）山崎寿明（福島県）坂本孝紀（栃木県）後藤修（神奈川県）奥田英和（大阪府）見城祐輔（群馬県）喜田直（和歌山県）菅森健治郎（滋賀県）川上豪紀（茨城県）池沢草花（東京都）堀麟太郎（大阪府）三井亜矢（奈良県）本内信（千葉県）その他30名

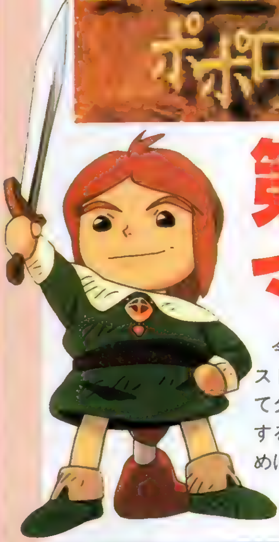

電撃PSはRPGの味方です
この夏を乗り切るためのＲＰＧ！
あっという間にわかってしまう！
読みましょう。さあ、ここから先
のページをよ～く読みましょう！
GoGoRPG
レッツゴ

PoPoLoCRoIS ポポロクロイス物語

『ポポロクロイス物語』を快適にプレイするために、欠かせないのがマップ。膨大な広さの城やダンジョンの完全制覇をめざして今回はマップ攻略を試みた。

ポポロクロイス物語

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月12日(発売中)		



第二章までの重要ポイントをマップとデータで大攻略!!

今回はゲームの序盤戦、第一章から第二章が終了するまでをストーリーを追いつつ大攻略だ。合間に立ち寄る城や村、そしてダンジョンなどに関してはドーンとマップを掲載し、クリアするための重要ポイントを細かく解説していくぞ。コレさえ読めば、ほかにはな〜んにも必要ナシ！　一気に第二章まで突破できちゃうぜ。それじゃまずは第一章、ポポロクロイス城のマップからスタートだ。





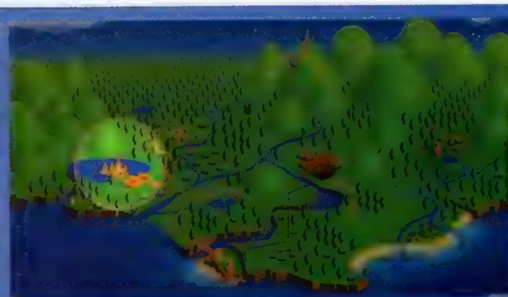
◀▲対ボス戦もバッチリ攻略！　マップではダンジョンなどにある、カギやスイッチの場所も掲載するぞ。

第一章

ポポロクロイス城

オープニングイベントが終わったら、城内で「ブタちょきんばこ」、「ちず」、「でなおしランプ」、「モンスターずかん」、そして西の塔の入口で「竜の剣」を入手。そして城下町に出られたら、お店で「いやしのは」を買おう。入手したアイテムは必ず装備すること！　仲間のゴンとドンのぶんも忘れないように。準備を終えたら東にあるタキネン村へ出発だ。

オープニング
▼
ポポロクロイス城
▼
城下町
▼



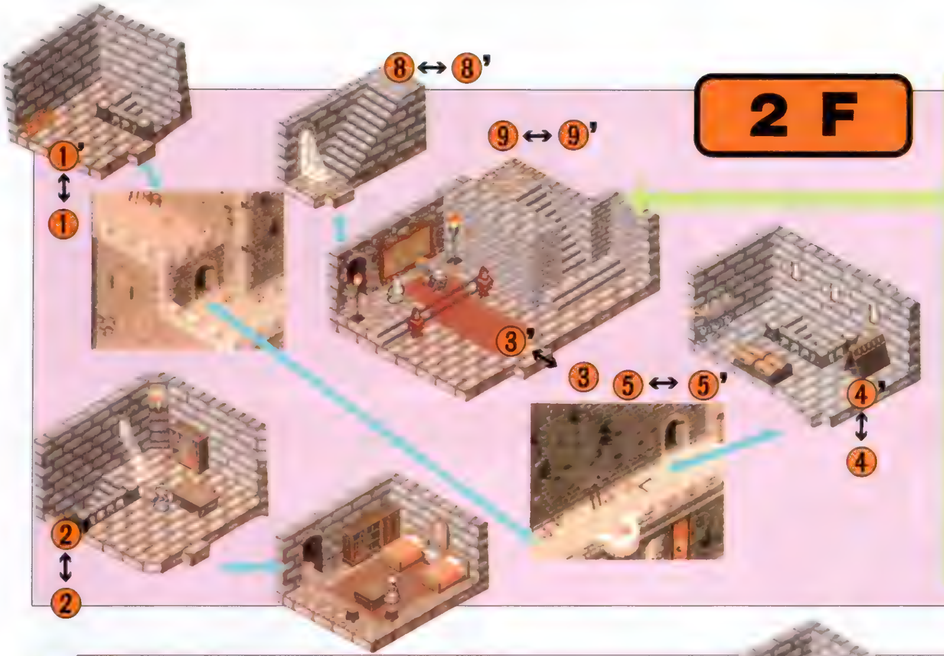
魔法実験で黒コゲに



この部屋には魔法の練習をしている少女がいる。この少女の願いを引き受けると、なんと黒コゲになってしまうのだ。ゲーム後半では見られなくなるので要注意！




2 F



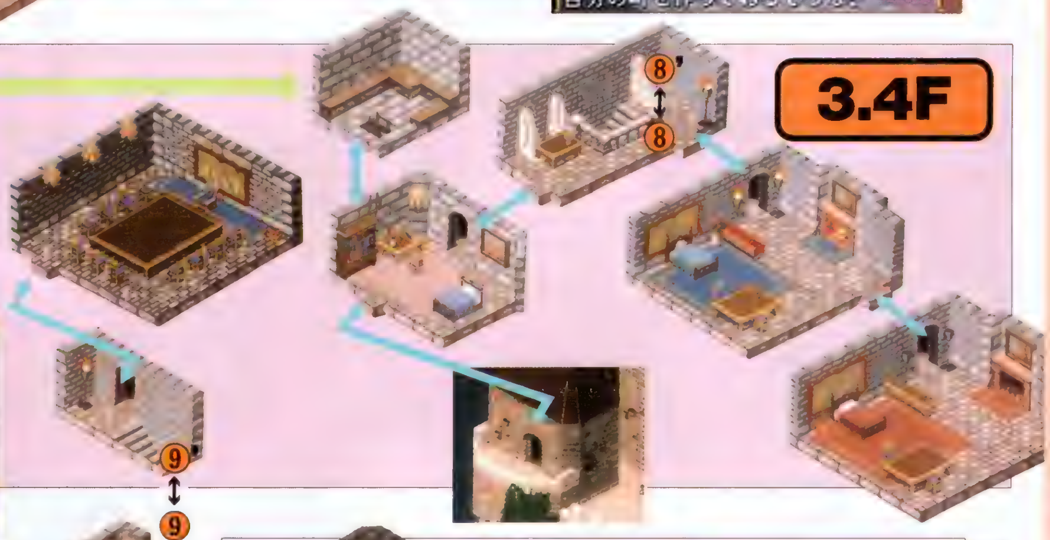
占い師の助言はこまめにチェック

王様の隣にいる占い師は、次にするべきことや、次の行き先についてバッチリ教えてくれるのだ。ゲーム中で行き詰まったとき（ほとんどないと思われるが…）は、この占い師に話しかけてみると道が開けるかも。覚えておくと助かるぞ。



◀占い師の助言に耳を傾けよう。

3.4F



「ブタちょきんばこ」をゲット

戦闘中に全滅した場合、手持ちのお金は半分になる。しかし「ブタちょきんばこ」に入っているお金だけは、一銭も減らずに残るのだ。でも、お金を取り出すときは割らなければならない。いわば使い捨てなのだ。



▶自分の部屋のハシゴから上へ。「ブタちょきんばこ」を入手だ。

地下



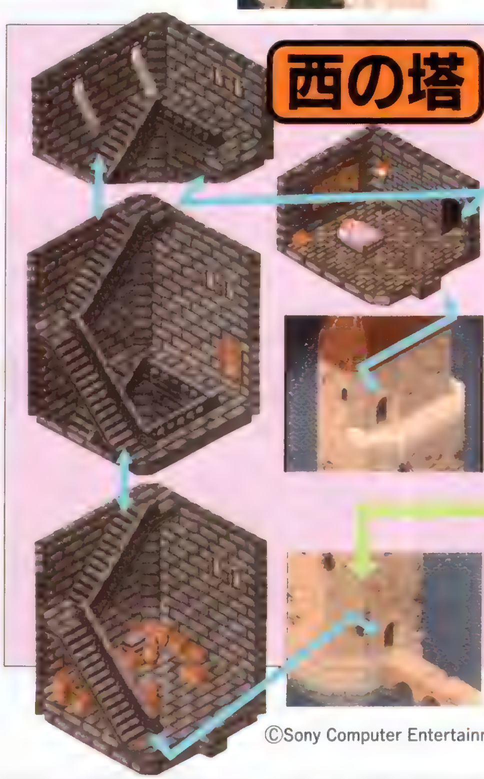
「ちず」、「でなおしランプ」、「モンスターずかん」の3つは絶対に取ろう!



◀3つの宝箱がならんでいるので、順番に入手していけば問題なし。

「ちず」は、現在位置の確認が可能。「でなおしランプ」は、最後にセーブした場所に戻れる。「モンスターずかん」は、戦ったモンスターの情報が見られる。どれも必要不可欠なものなので絶対入手すること。

西の塔



「竜の剣」を入手

ポポロクロイス城の敷地内にある西の塔では「竜の剣」が手に入る。この剣は、旅の途中で入手できる「りゅうのたま」でパワーアップさせることが可能だ。この剣を取れば、城から出られるぞ。



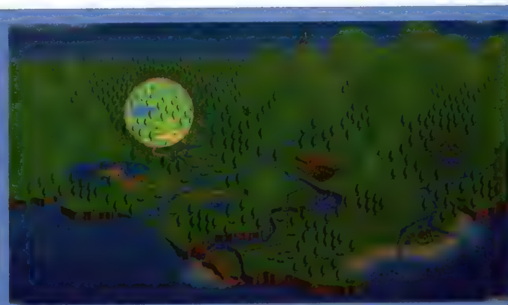
▲塔の入口でイベントが発生し、上空から「竜の剣」が降ってくる。入手したら城を脱出だ。

第　一　章

フローネルの森

タキネンの村では、特に重要なイベントは発生しない。ササーッと村人たちの話を聞いたら、買い物、データのセーブをし、村の北からフローネルの森に入ってしまおう。この森は、迷路のようになっているけどあまり複雑じゃないぞ。マップを見ながら進めば難なく突破できるハズだ。最終地点、ギルダの館には初のボスキャラが登場！　ボスを倒すと次の目的地、鉄の墓場への道が開ける。

タキネン村 → フローネルの森 → ギルダの館



フローネルの森

駆け足の泉で体力回復だ！

駆け足の泉には妖精がいて、訪れた人の体力を回復してくれる。森を歩いている途中に、残りの体力やＭＰが心配になったら、この泉を訪れよう。また、ボスと戦う前には必ずここで体力を回復だ。



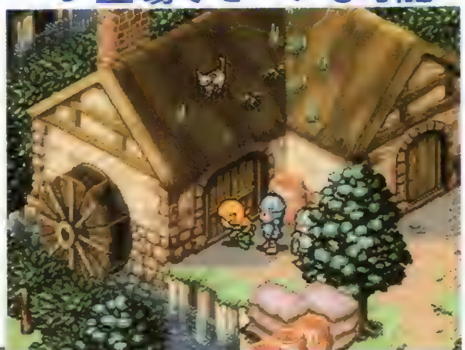
◀泉を訪れると妖精が現れ、体力を回復させてくれるのだ。ボス戦の前には絶対に立ち寄ろう。



タキネン村

買い物ＯＫ！　パン工場でセーブも可能

村の北西に位置するパン工場の２階にはベッドがあり、体力回復とデータのセーブができる。フローネルの森に入る前には、必ずここでデータのセーブをしておくこと。



▲パン工場の場所は、外にある巨大な水車が目印。フローネルの森へ入るとき、ここでデータをセーブしておこう。

ギルダの館

ボスキャラ、レッサーデーモンと対決

ボスが出現すると、なんと仲間のドンとゴンは逃亡！　ボスと１対１で戦うことになる。でもピエトロのレベルが３以上なら、まったく心配ナシ。体力を回復させながら戦えば楽勝できるだろう。



◀ボスにビックリして、ドンとゴンは逃げていってしまうのだ。

▶魔法よりも剣を使って攻撃していこう。

BOSS
レッサーデーモン



ＬＶ 42	攻撃力 190
ＨＰ350	防御力 245

２人の仲間が新たに加わる

ギルダの館では魔法使いのナルシアが、鉄の墓場では剣士の白騎士が仲間に加わるぞ。ここからは、３人パーティで突き進むのだ。



ナルシア



白騎士

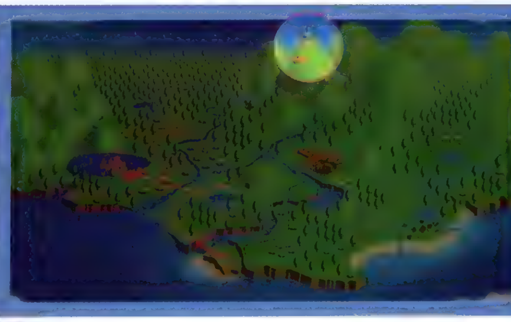


第一章

ガミガミ魔王城

ガミガミシティでは必ず市役所に立ち寄り「魔王を倒しにきた」と報告すること。そうしないと、ガミガミ魔王城には入れないぞ。また城内の敵はかなり強い。城下町でしっかり回復アイテムを買い揃えておこう。城に入ったらエレベーターの起動スイッチを押すため、まずは地下へと移動。そしてエレベーターを使い、全フロアを回っていこう。最後に待ち受けるボス、ガミガミ魔王を倒せば、第一章が終了する。

ガミガミ魔王城下町
▼
ガミガミ魔王城
▼
第一章終了





エレベーターⒶを起動させれば、1Fから5Fまでを自由に行き来することができるようになるのだ。

扉Ⓐ IDカード

IDカードを取ったら5Fへ…。カードがある場所へは、階段を使わないと行けないので注意!

エレベーターⒷ起動スイッチ

イス型をしたエレベーターⒷは、6Fとボスのいる8Fを結んでいる。

ガミガミホテル

じつは、この5階にはセーブ&HP回復が可能なガミガミホテルがある。ボス戦の前に立ち寄ろう。



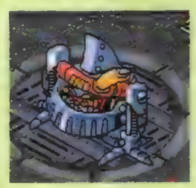
ガミガミ魔王との戦いだ

ガミガミロボは攻撃力、守備力が非常に高い。それに強力なガミガミキャノンを使って全体攻撃も仕掛けてくる。ナルシアの全体回復魔法〝ヒールレイン〟を使って体力を回復させつつ戦っていこう。あらかじめ仲間全員に「りゅうのなみだ」を装備させておくと、戦闘不能になった仲間をすぐに復活できて便利。ボスを倒したら、横の小部屋から脱出だ。



BOSS

ガミガミロボ

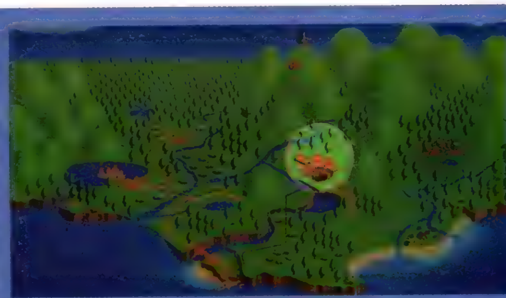


LV	15	攻撃力	150
HP	1500	防御力	90

第二章
ゴドリフ鉱山

ゴドリフ鉱山には、カナリシアの町から大砲で飛ばされてこないと入れない。鉱山に入ったらナグロを仲間にし、まずは「ナグロスコップ」を取りにいこう。スコップを取れば、A地点の岩を砕いて先に進めるようになるぞ。鉱山内でザコ敵と戦うときは、できるだけ魔法を使わないこと！　なぜなら休憩所からボスの部屋までの道のりが長いからだ。MPを消費しない必殺技「かぜのやいば」で戦っていこう。

第二章
ポポロクロイス城
ゴドリフの町
カナリシアの町
ゴドリフ鉱山





BOSS

オークキング



LV　24 攻撃力 160
HP 1250 防御力 190

戦闘開始直後、ナルシアの全体攻撃魔法で子分のザコ敵を一掃！　その後は体力を回復させせつつ攻撃していけば、ラクに倒せるだろう。

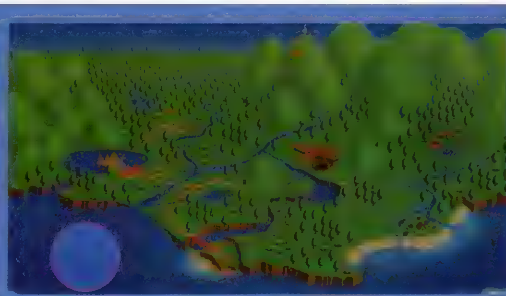
ボスを倒せば出口は目前

第二章

幽霊船

港町パーセラからフライヤーヨットで出発すると、幽霊船にたどり着く。幽霊船内は仕掛けの宝庫！ それに出現する敵も強敵ばかりなので、無理をするとかなり危険だ。最初のうちは進出を避け、ヨットの周辺でレベル上げに専念しよう。船内では、まず3つの「せんしつのカギ」を入手。続いて「せんちょうのカギ」をゲットだ。船長室から出るとすぐボス戦なので、戦闘準備は部屋を出る前にすませよう。

港町パーセラ
↓
ゴドリフの町
↓
ミニガミガミ城
↓
港町パーセラ
↓
幽霊船





せんちょうのカギ
エリアＥにある船長室に入るには、このカギが必要。コレを取ったら船長室→ボス戦だ。

せんしつのカギ
「せんしつのカギ」はエリアＡ、Ｂ、Ｃにある。このうちエリアＡとＣの宝箱は敵が化けているので調べる前に回復だ。



船長室
船長室でのイベントを見たあと、扉から外へ出るとすぐにボス戦になる。外へ出る前に戦闘の準備をしておくこと。

フライヤーヨットの船内

ここでは体力回復、データのセーブができるぞ。また、エリアＦのＡから幽霊船にはいると、幽霊になった道具屋がいる。回復アイテムなどをしっかり補充しておこう

BOSS
リッカー



LV	26	攻撃力	200
HP	2500	防御力	197

必ず「ばんのうやく」を装備して戦え！

戦闘前に「ばんのうやく」を必ず装備すること。そうしないと毒攻撃で全滅することもあるぞ。ボスのリッカーは隣接していると攻撃してくるが、離れていればあまり積極的には攻撃してこない。その習性を利用し、離れたところから魔法で攻撃していこう。



▶頻繁に毒攻撃を仕掛けてくるので「ばんのうやく」は多めに装備しておこう。

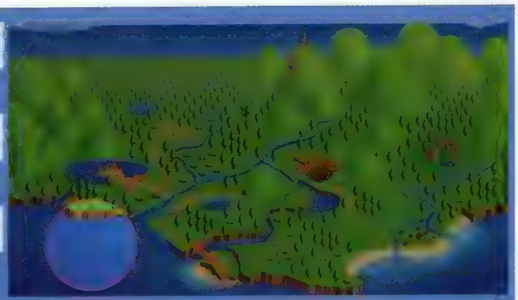


▲隣接攻撃は避け、魔法やジャンプ斬りで攻撃だ。

第二章 流され村

幽霊船を突破すると、そのまま流され村に到着するぞ。ここですることは、まず「ハンマー」を入手すること。次に下のマップ中央にあるクジラ岩の所まで行くことだ。意外と簡単に思えるが、実はこの周囲に出現する敵がとっても強く、無理をすると簡単に全滅するのだ。あせらずジワジワと行動範囲を広げていこう。入手した「ハンマー」でクジラ岩を叩くとイベントが発生し、この村から脱出することができる。

流され村
▼
ブリオニア城
▼
第二章終了



クジラ岩を「ハンマー」で叩くと…

「ハンマー」を入手したら、マップ内に示した道筋どおりに進み、中央のクジラ岩をめざせ。クジラ岩までたどり着けばイベントが発生し、魔法使いのカイが仲間になるぞ。その後はマップ内の脱出イベント発生地点へ行けば次の道が開けるぞ。





さびたつるぎ

この場所の砂浜には「さびたつるぎ」が突き刺さっている。調べると入手できるが、その攻撃力は超低いのだ。いったいこのつるぎは…？　とりあえず入手しておこう。

脱出イベント発生

魔法使いのカイが仲間になったら、この場所へ…。イベント後、ブリオニアに出発できるようになる。

ハンマー

村の西側でパミィが木の船を造っている。その横には「ハンマー」が置いてある。道具屋のおばさんに話を聞いたあとパミィに話しかければ「ハンマー」が入手できるようになるぞ。

第二章 ブリオニア城

城内には入ったらエリア1にある部屋イをめざそう。部屋イでのイベント終了後、今度は部屋ウへ。続いて部屋アからブリオニア城の中心部、エリア2、3へと進む。中心部はかなり広く、それに出現する敵もメチャ強いぞ。マップ内にある宝箱を集めつつ、危なくなったら「でなおしランプ」で帰還。これを繰り返してレベルを上げていこう。バルのしんぞうを破壊したあと、フライヤーヨットで脱出すれば第二章終了だ。



セーブ地点

ブリオニア城にあるセーブ地点はここだけ。城内に入る前には、必ずセーブしておこう。

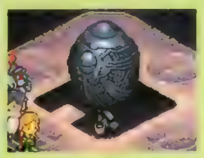




各キャラの役割を決め効率よくダメージをあたえていこう

BOSS

バルのしんぞう



LV	32	攻撃力	0
HP	1800	防御力	210

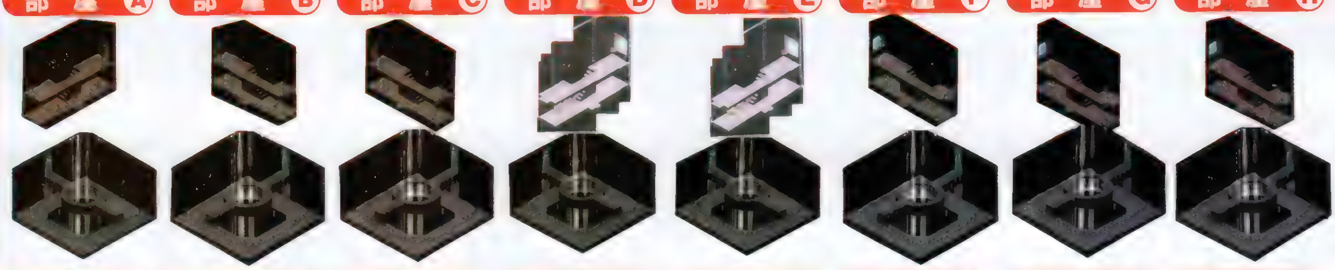
バルのしんぞうと戦う前に、仲間全員に戦闘不能状態を回復する「りゅうのなみだ」を装備させておくこと。そして戦闘になったら、ピエトロは攻撃魔法、白騎士は直接攻撃、ガミガミ魔王は必殺技のガミガミミサイル、カイは回復魔法という役割で攻撃し、効率よくダメージをあたえていこう。4体登場するザコ敵は2体だけを倒すこと。すべて倒してしまうと再び4体の仲間を呼ばれるので注意だ。



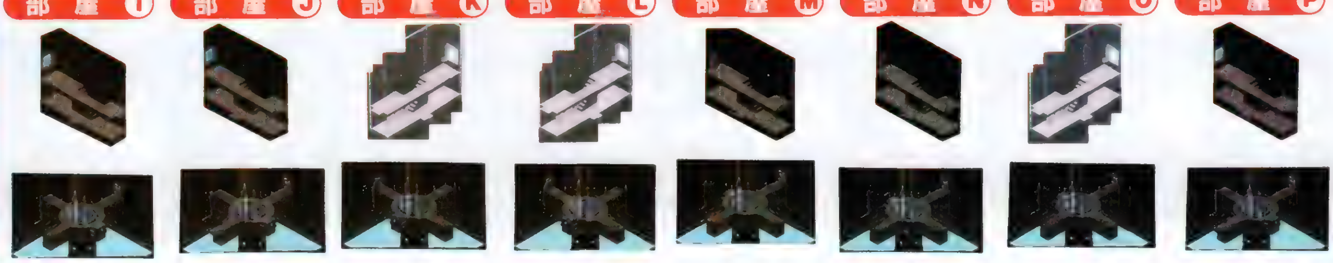


◀▲紹介した役割ごとに攻撃。戦闘不能になった場合を考え、仲間全員に「りゅうのなみだ」を装備させておこう。

エリア2



エリア3



話題の大作RPGの全貌が見えた!







魅力あふれるキャラクターと独特の世界背景、そして個性と迫力に満ちた超絶魔法の数々が人気のヒロイックファンタジーコミック『バスタード!!』。今号は新たな魔法CGアニメをはじめ、ついに明らかになった戦闘システムやイベントなど、新着情報を一挙大公開!

BASTARD!!
虚ろなる神々の器

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	集英社・セタバスタード製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

BASTARD!! 虚ろなる神々の器

※画面はすべて開発中のものです。 ※画面はすべて開発機器上でのものです。

超絶魔法も続々と完成!

このゲームのウリの1つが、華麗なCGアニメで再現された超絶魔法や必殺技の数々。今回紹介する魔法のうち、雷撃以外の2つは、ゲーム版だけのオリジナル! これ以外にも、登場するキャラごとに新たな技&魔法が用意されている。

阿修羅天空斬!!






◀侍大将・ヨシュアが得意とするかまいたち系の技のニューバージョン。果たしてどんな威力が?

十文字断頭台!





▲死神が現れて、その巨大な鎌が敵を裂く! 名前もイメージもまがまがしいだけに12魔戦将軍の1人であるジオンの使う奥義の1つだ。

雷撃! バルヴォルト!!




▲風の精霊力を利用し、敵に雷を放つ攻撃呪文。精霊を従える実力が必要とされる高位の呪文だが、「雷帝」アーシェス・ネイはこれをいとも簡単に使いこなすのだ!

FORMATION 陣形

敵が出現すると、敵味方双方が４×４マスのそれぞれのフィールド上に展開して、戦闘がスタートする。戦闘の行方を左右するのが最初に選ぶ陣形だ。陣形の種類によってパーティの攻撃力や防御力が変わるので、「ＨＰが少ないので守りを固める」など、状況に応じた陣形選択が必要となる。

次に実行するキャラの移動も重要。キャラ同士の相性と位置関係によって、攻撃＆防御をサポートしたり、合体技や連続攻撃を繰り出せるようになるのだ。

また、合体技などだけでなく、キャラの相性は陣形にも影響する。パーティ内での各キャラの相性を示す「統制度」の高さによって、陣形の種類も増減するのだ。



◀3Dフィールドを探索していると敵が出現！相手も陣形を組んで攻撃を仕掛けてくるのだ。

ENCOUNT!



◀自分や敵の状況を考えながら陣形選択。同じ効果の陣形でも色々種類があるので、キャラの移動のことも考えて選ぼう。

フォーメーションを選択



▶相性のいいキャラ同士を隣接させるように移動させれば、同じ技でも、より強力な技になる。

準備　完了



▶準備がすべて終わると戦闘開始。"特殊"を選ぶと各キャラの必殺技や超絶魔法、そして合体攻撃などが繰り出せる。



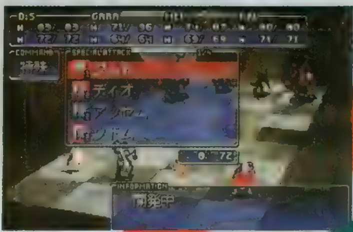
ニンジャマスター ガラ

◀Ｄ・Ｓの配下である四天王の一角を占める忍者。Ｄ・Ｓの悪友的存在なので、ゲームでの彼との相性も高いはず。仲間にしたら常にパーティに入れておきたいキャラだ。

BATTLE!

原作のバトルをどう再現するかが注目されていた戦闘システム。ＣＧアニメの導入や、キャラの配置や組み合わせが戦況に影響を与えるなど、技の迫力と戦略が両方楽しめるシステムになっている。

緻密な戦略が勝利の秘訣!





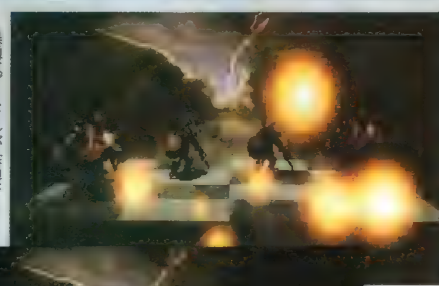
▲敵1体に有効な魔法の場合。最初の頃のD・Sはこの程度の魔法しか使えないので、かなり苦戦するかも。



▲レベルの高い魔法だと有効範囲もこのぐらいに。これならたいていのザコは魔法1発で一掃できるはず。

魔法選択

▶爆裂（ダムド）が炸裂するまでの連続CG。無数の光球が目標に向かっていく。







◀実際の戦闘シーンでは、こんな感じで魔法が炸裂。原作同様の興奮が味わえるぞ！

爆裂!

魔法 MAGIC

戦闘シーンの華となるのが、華麗なCGアニメとともに炸裂する魔法や必殺技だろう。これらの特殊攻撃には効果の及ぶ範囲が決まっているので、いかに多くの敵を巻き込めるかが勝負の決め手となる。敵の位置と技の有効範囲を常に頭に入れて、陣形選択やキャラの移動を行うようにしよう。技の効果を覚えたり、戦闘システムに慣れるまでが難しいかもしれないけれど、それだけに超絶魔法を見事に決めたときの快感は格別だ！

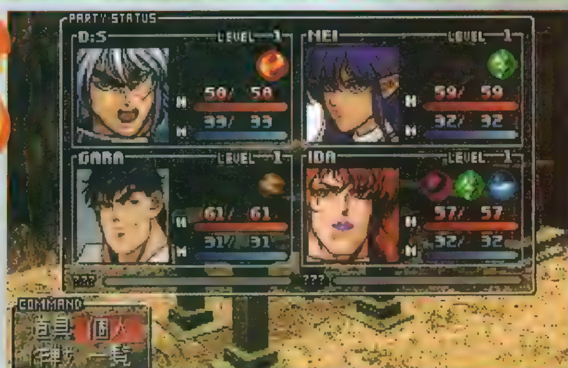
PARTY STATUS 仲間たち

陣形の章でも触れたが、キャラの相性は勝敗の行方を左右する重要な要素。D・Sはパーティからはずせないので、四天王やかつての部下など、彼と縁の深いキャラでパーティを編成すると戦闘が楽になるぞ。

魔法



◀キャラによって使える魔法の種類もさまざまだ。



▲四天王のガラとネイ、さらにかつての部下であるイダ。このメンバーならD・Sとの相性もバッチリだ。

属性



▲敵の色々な魔法に対する抵抗力や使える魔法の種類は、この属性によって決定される。

装備



▲武器はメインとサブウェポンの2つが装備可能。これを使った特殊攻撃があるかも？



▶魔戦将軍同士を組ませるのもおもしろい。合体技が色々見られるかも。

EVENT イベント



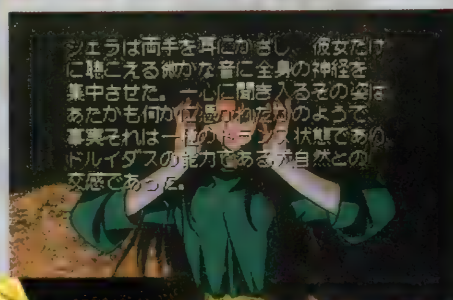
▲ゲームオリジナルキャラの１人・王鴉（オウガラス）。２本の槍を携えて自信ありげに挑発してくるが、その実力は？　魔力を失ったＤ・Ｓはこの女に勝てるのか。

個性の塊みたいなキャラが山ほど登場するこのゲーム。当然、多彩なイベントも、いろいろと用意されている。

ゲームではＤ・Ｓが魔力と記憶、そして愛するヨーコを謎の敵に奪われ、見知らぬ土地で目覚めるところから始まる。四天王や侍、魔戦将軍といったＤ・Ｓの仲間たちも、大半が記憶を奪われてこの地にいるので、彼らを見つけて仲間にして、戦力アップをはからなくてはならない。仲間になるかどうかは出会ったときの対応などで決定。誰を仲間にしてパーティに入れるかによって、話の展開や遭遇するイベントが変わってくるのだ。

カイ・ハーン


▲アーシェス・ネイに仕え、破裏拳流剣法を操る鬼道衆の１人。かつてはＤ・Ｓの命を狙ったこともあったが、今は彼に対して複雑な思いを抱いているらしい。



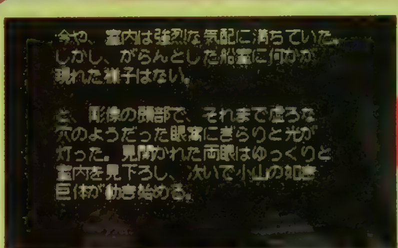
バ・ソリー


▲体内に再生蟲を飼う不死身の魔戦将軍。原作ではそのせいでＤ・Ｓに内臓を引きずり出されたが、ゲームではどんな目にあうのか？

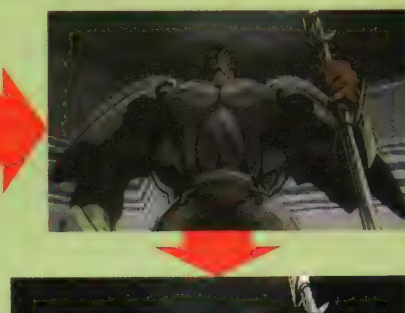


キャラごとに多彩なイベントが！

◀▲登場するキャラの中には特殊な能力を持っている者もいる。そんなキャラをパーティに組み込むと、その力に起因する特殊なイベントが発生するときがあるのだ。







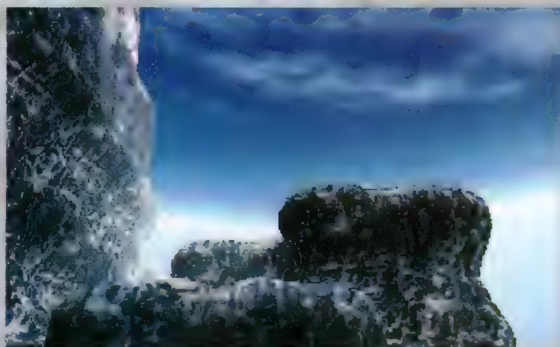
イベントの流れはこんな感じ

通常は３Ｄでゲームが進むが、イベントが起きると画面いっぱいに文章が出現。それにあわせてフルサイズのビジュアルが表示されるのだ。例えば、ブラドの登場シーンでは、暗闇から登場するさまを明転法で巧みに演出している。

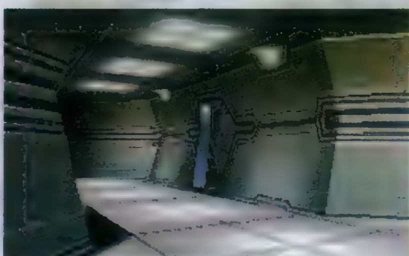
DUNGEON 迷宮

冒険の舞台はダンジョンを中心とした3Dフィールドだが、その臨場感は従来の3DRPGとは一線を画している。きめ細かな描き込みやスムーズな視点移動などが盛り込まれた舞台がプレイヤーを待っている！

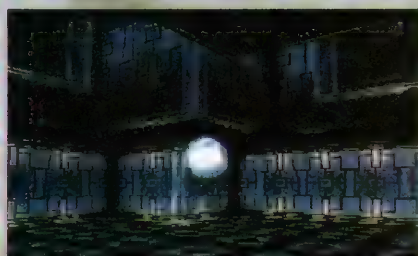
このゲームのフィールドの特徴は、何といっても「世界の広がりが感じられる」という点に尽きる。緻密な３Ｄポリゴンで描き込まれた地形や建物のリアルさはもちろんのこと、上下へのなめらかな視点移動が最大のポイント。険しい山道で上を見上げれば、切り立った岩の間からか空がかいま見える。立体構造のダンジョン内なら、上や下を見たときに入り組んだ階段や通路がきちんと見える。こんなように、本当に自分がその場にいて周囲を見回しているような感覚がすべてのフィールドで味わえるのだ。また、ダンジョンのバリエーションにも注目。典型的なファンタジー風のものから、宇宙船内のような機械的なものまで実に多彩なのだ。



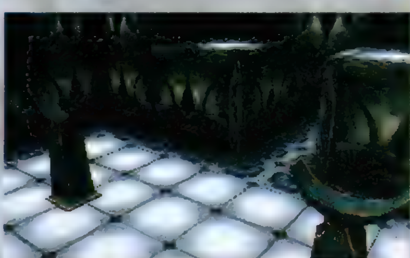
この地でD・Sを待つのは!?



▲いかにも人工物といった感じの建物内。これはやはり、破壊神に滅ぼされる前の科学文明の遺産なのか？



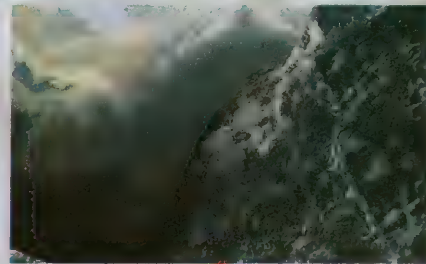
▲部屋の中央に浮かぶ光球（？）がいかにも怪しげな大広間。あれは何かの宝か、それとも罠の引き金か……。

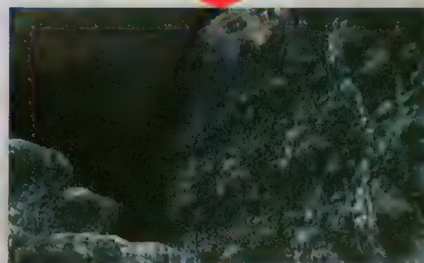


▲何だかいわくがありげな遺跡。２つのオブジェが神殿のようだが、何のために作られた物なのだろう？



▲生物的なフォルムの壁がちょっと不気味。まさか、何かの巨大生物の体内なんてことは!?







視点は自由自在

▲フィールド画面はプレイヤーの目で見ているような主観視点となっている。当然、移動もそれに従ったものになっていて、左右だけでなく上下も見ることが可能。画面の切り替えも実にスムーズで、いかにも切り替えているというカクカクした感じは皆無。本当に自分が頭を動かしているように目の前の風景が変わっていくのだ。

さらに謎は深まる……

今回紹介した情報は、このゲームのまだ一部にすぎない。戦闘画面のメニューにもあり、どうもゲームの行方を左右する存在らしい『聖玉』、メインとサブの２つの武器は戦闘においてどんな効果を持つかなど、気になる要素も色々ある。それに、何といっても敵の正体はいったい何なのか？　ダーク・シュナイダーから、いともたやすく魔力を奪ってしまうのだから、かなりの強敵であることは想像がつくのだが……。

とにかく、まだまだ謎の多い『バスタード!!』。これからも情報が入りしだい、どんどん紹介していくぞ！

迫りくる危機そして謎……



▲龍というと、巨大なドラゴンのことか？　果たしてどんな戦闘が繰り広げられるのだろう。



◀ステータスの属性マークの宝石が埋め込まれた建物。魔法に関する秘密が隠れているのか？



アーク ワールドガイド

❶アルディア（プロディアス インディゴス キメラ研究本部）
❷サルバ砂漠
❸ヤゴス島
❹スメリア（トゥヴィル）
❺フォーレス
❻クレニア島

『アーク』のエンディングと『II』のオープニングをつなぐストーリーとは……



新たな感動の物語に期待がつのる一方で、どうしても気になるのが前作『アーク』の後日談。ククルと別れたアーク一行が、シルバーノアに乗って旅立つ…。そこで前作のストーリーは幕を閉じている。『II』の物語を紹介する前に、アークたちの〝それから〟についても少し触れてみよう。

国を追われたアークたちは、南の孤島〝クラーフ〟にシルバーノアを隠せる基地を建設。そこを拠点に、ロマリア国の世界征服を阻止する活動を続ける。それを疎んじたロマリア側は、情報を操作し、アーク一行を重犯罪人として国際的に指名手配した。現在アークたちは、行動を起こすたびに悪事を重ねたことになるという苦しい立場に立たされている…。



ストーリーの謎に迫る!!

アークザラッドII

今回は新システムなどの最新情報をお休みして、魅力的なキャラクターたちが織りなす『アークII』のストーリーを徹底検証！本編1～3章の中身を先取りしつつ、みんなが知りたい物語の謎と秘密に迫る。ストーリーの予習はこれでバッチリ!!

アークザラッドII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日		

※画面は開発中のものです。



1つの依頼が大きな事件に……

《第1章》

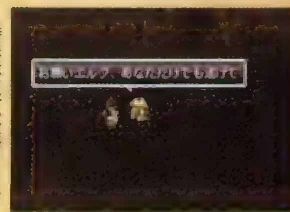
プロディアス～インディゴス～プロディアス～ヤゴス島

大国アルディアの首都、プロディアスでハンターを生業に生活するエルク。ある夜、彼は犯罪者を捕らえるために向かった空港で、魔物と心を通わせる少女リーザと出会っ謎の組織に追われていたリーザを助け、エルクは空港を脱出。その足でインディゴスに住むハンター・シュウのもとを訪ねる。エルクにとって、シュウは育ての親であり、ハンターとしての師でもあった。シュウの助力もあり、インディゴスで生活を始めるエルクとリーザ。だが、リーザを追う組織の手はここにも伸びており、2人は罠にかけられる。絶体絶命かと思われたそのとき、エルクたちを助けてくれたのは酒場の歌姫シャンテだった。シュウを仲間に加え、リーザを守りながら再びプロディアスに戻るエルク。彼はそこで、故郷の村を壊滅させた飛行船〝シルバーノア〟を目撃する。



キャラクターファイル❶【エルク】

アルディアの先住民族ピュルカの民（炎使いの一族）の血を引く少年。幼年期に、何者かの手によって村人がみな殺しにされた過去を持つ。村を襲った者たちにつれ去られ、キメラ研究機関で育てられたが、スキを見て脱走。倒れていたところをシュウに拾われた。



▶特殊能力研究機関を脱走したときの回想シーン。一緒にいる女の子は？

イベントダイジェストガイド

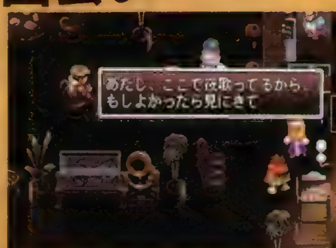
●リーザとの出会い

空港から逃げた犯罪者を追って、停泊している飛行船の内部に踏みこんだエルク。そこで彼は、モンスターを従えた少女、リーザと出会う。魔物と心を通わせるという、不思議な能力を持つリーザ。彼女は、その力に目をつけた謎の組織に捕らえられ、護送される途中だったのだ。エルクはリーザを連れ、空港を脱出する。



●シャンテとの出会い

リーザを狙う謎の組織から身を隠すため、インディゴスの街を訪れたエルクたち。しかし、ここにも敵の手は伸びていた。2人はギルドで請け負ったニセの依頼に踊らされ、モンスターの待ち伏せにあってしまう。追いつめられる2人だが、酒場の歌姫シャンテの助力によってピンチを脱する。



●追跡！　シルバーノア

エルクとリーザ同様、謎の組織から追われる身となってしまったシャンテ。エルクたちは彼女を救うため、再びプロディアスへと向かう。そこでエルクは、10年前に故郷の村を襲撃した飛行船、シルバーノアを目撃した。小型飛行船ヒエンに乗り、シルバーノアを追うエルク。しかし、ヒエンは途中で不時着してしまう。

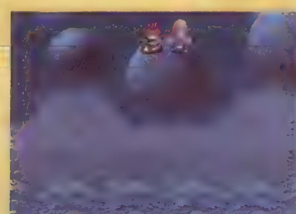


第2章へ



【リーザ】キャラクターファイル❷

生まれながらに特殊な能力を持つ一族の少女。その部族は、人里離れた高原の奥地に村をかまえ、外界との交流を断ってひっそりと暮らしている。優しく素直な心を持つが、裏返せばそれは、同族以外の人間を必要以上に畏怖する心の弱さの現れでもある。



◀エルクとともに旅を続けるうち、リーザの心にも〝強さ〟が芽生える。

知っておきたいシステム講座1 "装備システム"

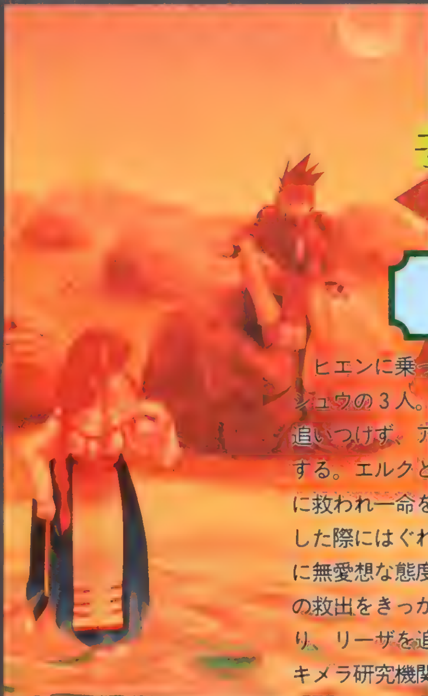
今回は、キャラクター1人につき、最高3つのアイテムを装備できる。武器装備専用のスペースに武器を、残り2つのスペースに防具やアクセサリーなどを装備するのだ。装備しているアイテムは、戦闘中でもつけ替え可能。敵の弱点に合わせて武器を変えるといった戦略も立てられる。



▶臨機応変にアイテムを使い分け戦闘を有利に！



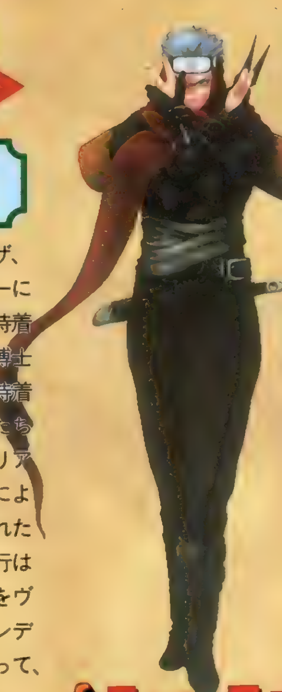
◀装備しているアイテムは、なんと成長する!!



甦る太古の機神 そして、悲しき運命
《第2章》

ヤゴス島～インディゴス～サルバ砂漠～トゥヴィル

ヒエンに乗ってシルバーノアを追う、エルク、リーザ、シュウの3人。しかし、ヒエンはシルバーノアのパワーに追いつけず、アルディアの南に位置するヤゴス島に不時着する。エルクとリーザの2人は、島に住むヴィルマー博士に救われ一命を取りとめるが、シュウとはヒエンが不時着した際にはぐれてしまう。ヴィルマーは最初、エルクたちに無愛想な態度を取るが、遺跡に迷い込んだ彼の孫娘リアの救出をきっかけに心を開く。ヴィルマーからの情報により、リーザを追っている組織が、幼い頃に連れていかれたキメラ研究機関と関係していることを知るエルク。一行は古代遺跡から掘り出した太古の機神〝ヂークベック〟をヴィルマーに託し、パワーアップしたヒエンに乗ってインディゴスへと戻っていく。そこにはエルクにとって、悲しい現実が待ちうけていた…。



キャラクターファイル③ 【シュウ】

過去については一切が謎に包まれている腕利きのハンター。本人も、自分の過去に関することは黙して語ろうとしない。冷静沈着で、滅多なことでは他人に心を開かない性格。だが無愛想な言動の端々には、そこはかとない優しさが見え隠れしている。キメラ研究所から脱走したエルクを、一流のハンターに育てた男。



▶エルクのことを弟のように思っている。



【シャンテ】 キャラクターファイル④

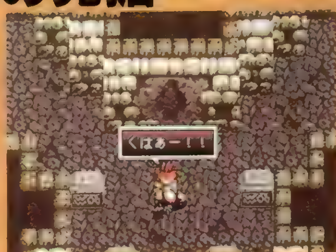
インディゴスの酒場で歌う美貌の歌姫。幼い頃両親に捨てられ、この街に住みつくまでは弟と2人で、社会の片隅で肩を寄せ合いながら生きてきた。現在では酒場で歌うかたわら、インディゴスのマフィアとも関係を持ち、安定した生活を送っている。



▶少し怖めなお姉さんを想像するが、性格は気さく。しかし芯の強い女性。

イベントダイジェストガイド

●ヂークベックの発掘



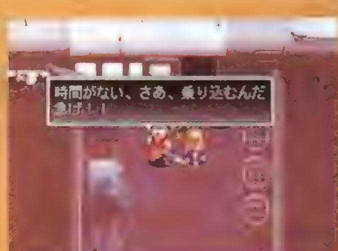
ヒエンをパワーアップするための交換条件として、遺跡に眠る古代ロボットの発掘をヴィルマーから依頼されたエルクたち。自らを〝ヂークベック〟と名乗ったその古代ロボットは、パワーユニットを装備しないと動けないことを2人に伝える。無事にユニットを発見し、ヂークベックに取りつけたエルクだが…!?

●ミリルとの再会



インディゴスに帰還したエルクたちは、決着をつけるべく、組織の幹部ガルアーノの屋敷に潜入。魔物を盾にして逃走したガルアーノを追って、さらにキメラ研究機関の実験施設である〝白い家〟へと踏み込む。そこには、キメラ研究機関を脱走するときに置き去りにしてしまった少女、ミリルが待ち受けていた。

●アーク登場！



改造されたミリルが正気を取り戻し、安堵するエルク。しかし、ガルアーノの策略によってミリルは壮絶な死を遂げる。エルクもまた爆発にまきこまれ瀕死の重傷を負ってしまった。そのとき、同じく敵を追って〝白い家〟を訪れていたアークが登場。アークは瀕死のエルクとリーザたちをシルバーノアに避難させる。

第3章へ

知っておきたいシステム講座2 "モンスター仲間システム"



◀モンスターを捕らえられるのはリーザのみ。

前作の〝召喚〟に劣らぬ画期的なシステムとして、『II』では〝モンスター仲間システム〟が登場。リーザ専用の特殊能力・ラヴィッシュを使えば、敵のモンスターを味方にすることができるぞ。モンスターには経験値によるレベルアップのほかに、クラスチェンジも用意されている。



▶モンスター同士の戦いが実現する！



ついにアークー行と合流 夢のコンビが実現!
《第3章》

トゥヴィル〜パーティ別行動〜キメラ研究本部

ククルの力で身体は完治したものの、心に受けた傷の深さが原因でエルクは目を覚まさない。それを見守りながらただ悲しんでいるだけのリーザに、ククルは心の弱さを指摘する。そんな中、リーザは故郷の村ホルンが、キメラ研究機関の手に落ちたことを知った。己の弱さを克服したいこともあり、彼女は自分の力で村を取り戻そうとフォーレスの国へ向かう。

一方、シュウとシャンテは敗走したガルアーノを追うため、スメリアに停泊中だったロマリア国の戦艦に乗り込んだ。だがロマリアに到着する前に、2人は兵士に発見されてしまう。シュウを逃がして、1人戦艦に残るシャンテ。

リーザが旅立ったあと、ようやく長き眠りから目覚めるエルク。彼はククルのすすめで、スメリアにあるパレンシア城跡地に向かった。

イベントダイジェストガイド

●リーザとゴーゲンの出会い

ホルンの村へ行く途中、リーザは組織の罠にはまり、ラムールの街の牢屋に入れられてしまう。牢の中にはリーザの他にもう1人、ゴーゲンと名乗る老人が捕らわれていた。ゴーゲンと力を合わせ、牢屋を脱出するリーザ。その後、無事にホルンの村へとたどり着くが、村人はすでに組織の施設へつれ去られた後だった。



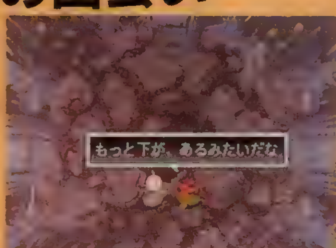
●シュウ&シャンテの戦い

乗り込んだ敵国の戦艦の中で、兵士に見つかってしまうシュウとシャンテ。戦艦の中で小型飛行船ヒエンを発見した2人は脱出を試みるが、敵兵に見つかり足止めを喰らう。シュウを逃がすため、戦艦に残りハッチを開こうとするシャンテ。ヒエンは無事に飛び立つが、シャンテは銃弾を受けて海に転落してしまった。



●エルクとポコの出会い

1人でパレンシア城跡地を訪れるエルク。彼はそこでアークの仲間であるポコと出会った。ポコと一緒に、地下の実験室があった場所へと降りていくエルク。実験室では炎の精霊がエルクを待っており、アークたちの活躍を話したうえで、彼が進むべき道を示すのだった。そして、エルクは本当に戦うべき敵を知る……。



続報を待て

キャラクターファイル5 【チークベック】

その昔、7勇者がアーク(聖櫃)を封印したときに、勇者たちを守って戦った機神団の長。エルクたちの手で掘り出され、ヴィルマー博士の修復作業で再び動けるようになる。しかし、かつての勇姿は見る影もなく、性格もかなりいい加減になってしまっている。まれに、太古の記憶を取り戻す。



▲意志を持ち、自分の判断で行動できるロボット。

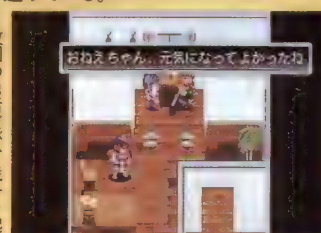


キャラクターファイル6 【グルガ】



かつてニーデルの植民地であった故国ブラキアの全民族を率いて、10年にわたる戦いの末に独立に導いた歴戦の勇者。民衆からは初代の王座につくことを切望されたが、彼はその願いを辞して姿を消した。現在は、戦争で目が不自由になった戦災孤児の少女エレナを引き取り、2人で隠居生活を送っている。

▲救国の勇者だが、戦争を起こしたことに自責の念を抱く。

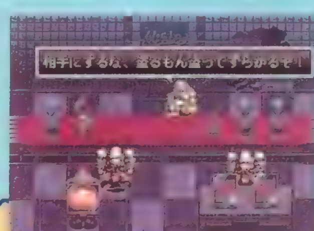


知っておきたいシステム講座3 "ギルドシステム"

これまでの記事の中でもあまり触れてはいないのだが、「II」にはお金でアイテムなどを売買する"通貨の概念"が取り入れられている。ギルドシステムとは、てっとり早くいえば仕事の依頼を受けて、その仕事内容に応じた報酬を受け取るシステムのこと。貧乏人への救済措置!?



▲仕事の内容にもよるが、まとまったお金が手に入る。



▲ストーリー展開にも関わる仕事もある。なるべく仕事をしよう。

新作ポリゴンRPGを緊急公開だ!

ミッドランド 幻の王国(仮)

ミッドランド 幻の王国(仮)

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	未来ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	年内予定		

未来ソフトが着実に開発を続けているポリゴンRPG『ミッドランド』を緊急公開！　まだまだ開発中の画面なのだが（大幅に変更になる可能性も高いんだけど)、これを見るだけでも、十分期待できそうな雰囲気が伝わってくるよね。

主人公(女)(剣士)

主人公は、男女どちらか好きな方を選ぶことができるのだ。







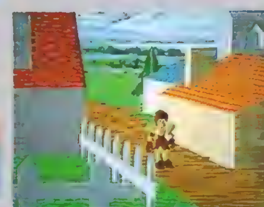


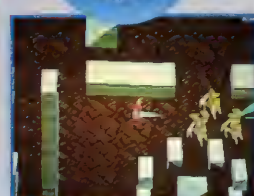
グレートホーンを背後から攻撃する主人公（女・剣士)。戦闘の状況に応じて視点が変化するのだ。



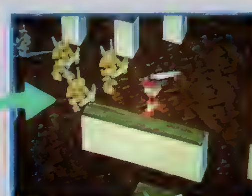
現在明らかになっているのは、リアルターンシステムだ

『ミッドランド』最大の特徴は、戦闘や様々なイベントがリアルタイムで進行していくことだ。ただし、完全なリアルタイムアクションではなく、戦闘や会話の基本はコマンド入力方式なので、アクションRPGのような微妙で素早い操作を必要とすることはないだろう。適度な緊張感が期待できそうだぞ。

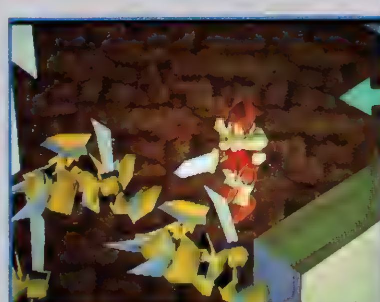




◀▲街の中の場面でも、状況に応じて視点が変更されるのだ。









洞窟での対決

遺跡のダンジョンで、ルインガーダーの集団と戦う主人公（男・剣士)。まだまだ開発中の画面なので背景などにテクスチャーがはられていない。

◀▲こちらの画面で見ると、ダイナミックなカメラアクションが非常によくわかる。ググッと、ここまでアップになるのだ。大迫力間違いナシだね。

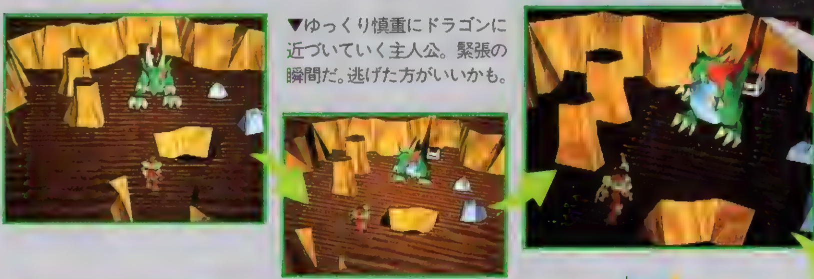
ドラゴンとの対決

現在公開されている連続写真で、最も迫力のあるのがこの画面、ドラゴンと対決する主人公（男・剣士）の連続写真だ。グルグル回り込むように戦闘をクローズアップしていくカメラアクションには、ただただ期待するばかりだね。ちなみにダンジョンは『ローグ』スタイルで、入るたびにマップの異なる自動生成マップになる予定だ。こちらも楽しみなところだね。

主人公（男）（剣士）

主人公の職業も、魔法使いや盗賊など、様々な種類が用意される。当然、レベルアップもするのだ。





▼ゆっくり慎重にドラゴンに近づいていく主人公。緊張の瞬間だ。逃げた方がいいかも。



◀火を吹くドラゴン。かなりな大ダメージを受けそうな気がするのだが、はたして大丈夫なのだろうか。

CHECK POINT

20体以上ものキャラクターが繰り広げる壮絶なバトルだ！

画面内には、最大で20体以上のキャラクターが登場して、これまでにない壮絶なバトルを繰り広げる。これまでのRPGでは表現されなかった「何体いる」という感覚がリアルに表現されるのだ。しかも様々な角度から戦闘を効果的に演出するカメラアクションともあいまって、まったく新しい戦闘シーンを見せてくれるはずだ。期待大！



◀ストーリーは「王国を救う」というような大きなものではなく、冒険者とモンスターたちとの、極めて人間くさいものになるのだ。

魔法陣をはる魔法使い

ダンジョン内でスコーピオンに追いつめられ、魔法陣をはる女魔法使い。やはりこれは防御のためなのだろうか。



▲この魔法使い、ポリゴンのキャラクターにしては、なかなかの美少女なんじゃないでしょうか。もうちょっとアップにしてくれると嬉しい……かも？





 ※画面はすべて、開発中のものであり、変更になる可能性があります。

RPGの最新情報をもれなくチェッ

RPG カタログ

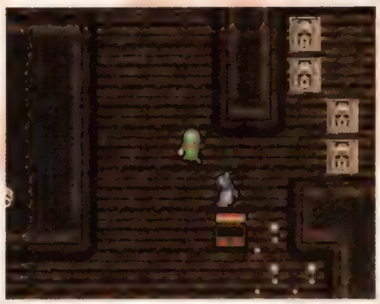
SPECTRAL TOWER

最新画面写真公開!

~スペクトラルタワー~

キャラクターメイキングと自動生成マップに期待が集まるダンジョンRPG『スペクトラルタワー』。今号は2つの新しいダンジョンの画面写真が公開されたぞ!

■アイティアファクトリー ■9月発売予定 ■価格未定





▲今回公開されたのは上の2つのダンジョン、どろぼうタワーとクイーンローズタワーだ。どちらも以前から公開されている最初のダンジョン、ゴブリンタワー以上に不気味な雰囲気が漂っているぞ。また、各ダンジョンに入る前に流れるデモ・シーンも一新され、より強くそれぞれのダンジョンを印象づけるものになっているのだ。その画面写真は、次号を待ってほしい。

新たにわかった! そのゲーム性の秘密とは?

今回公開された画面写真とは直接関係ないのだが、『スペクトラルタワー』に関する様々なことが明らかになったぞ(詳細は次号)。まず5～8ケタの数字を打ち込むキャラクターメイキングだが、基本10キャラ以外のキャラはめったに出ない。これはもうメモを取りながら注意深く入力するしかないだろう。また、4ケタ以下の数字や同じ数字だけを入力すると、「フール(バカモノ)」というどうしようもなくレベルの低いキャラが登場する。さらにダンジョン内のゲーム性だが、リアルタイムで進行するため、かなりアクションRPGに近いものになっている。いかに敵を避けて進んでいくか(正面からの接触でないと、敵の先制攻撃を受けてしまう)が、非常に重要なのだ。



▶ワープゾーンや混乱のワナなど、数多くのトラップ・プレートが配置されている。これとモンスターを避けて進む感覚は、ほとんどACTだ。スピード感もなかなかだぞ。

日々……、いやいや、時々刻々と進行しているPS・RPGの開発現場。その活発な状況と最新情報をお伝えしようというのが、このRPGカタログだ。今回もまた、最新&注目の3タイトルでいくぞ。

ク！　これでまた２週間は安心です。





ホイヒュー

職業はとりあえず戦士。主人公がたどり着いた港町では、有力者に雇われていて、用心棒兼便利屋みたいな仕事をしている。

アイリス

竜族の血が４分の１流れているという、このゲームのヒロイン。この血のために思いも寄らない運命へと巻き込まれる。

トンキンハウスがこの秋（10月）放つ期待のファンタジーRPG『黄昏のオード』。そのプロローグとキャラクターイラスト、そしてゲームの基本的な特徴が明らかになったぞ。今回はそれらをあますところなくお伝えし、謎に包まれていたこのタイトルの「真実」に迫ってみたい。

主人公

主人公の職業は、世界各地を旅する放浪の吟遊詩人。愛用の楽器は安物のリュート（ギターに似た弦楽器）で、このリュートを片手に世界を渡り歩いている。年齢は18歳ぐらいで、まだまだ少年らしさが残っているのだ。

ある島に船で渡る途中、激しい嵐に遭い、船は難破、主人公は見知らぬ島へとたどり着く。そして、この島から世界の運命を左右する冒険が始まるのだ。また、この島の港町でホイヒューと出会い、共に旅するようになる。

音楽が、プレイヤーの心を優しく満たしてくれるRPG

ではさっそく、このゲームの特徴をまとめていこう。まず第一に、歌、音楽というものが、オードの世界では極めて重要なものであるらしい。多数の島々で構成されているハルモニアには、「革笛の野原」「鍵盤の階段」「唄う洞窟」などの音楽にまつわる地名まであるのだ。さらにその音楽を奏でる楽器も、キャラクター同様にレベルアップしていく。最初は二束三文の楽器を使っている主人公も、最終的には最高級の楽器を扱うようになるのだ（買うことでレベルアップするのか、経験値でレベルアップするのかは現時点で不明）。音楽以外にも主人公の名声値というステータスによって仲間がついたり離れたりするなど、ストーリーを盛り上げるシステムも満載なのだ。



プロローグ

偉大なる調和の神アトビオンによって造り出された世界、ハルモニア。かつて悪神ガリハアクがこの世界を欲し、ハルモニアに現れた。長い戦いの後に、善神アトビオンは勝利し、ガリハアクは命からがらこの世界を逃れた。アトビオンは体のキズを癒すべく、世界の中心にある水晶球に身を横たえ、長い眠りについた……。やがて、水晶球から１本の水晶柱が地上に向かって伸びはじめ、地表に現れた水晶柱は、眠れるアトビオンの心臓の鼓動に応じて打ち震えた。振動した水晶柱は、聖なる共鳴によって世界を満たした。それは音の膜となり、長い間、外敵からハルモニアを護った。このように、ハルモニアは眠れるアトビオンとともに平和をむさぼっていたのだが、１人の王のあやまちによって、この世界に再びガリハアクが復活しようとしていた……。



黄昏のオード

キャラクターイラスト公開！

ODO TO THE SUNSET ERA

■トンキンハウス　■10月発売予定　■¥5,800

さらなる高みをめざして…残念ながら発売日延期!

ベルデセルバ戦記
〜翼の勲章〜

緊急速報!

残念ながら発売が「冬予定」に延期されてしまった『ベルデセルバ戦記』。今回は、決して発売延期記念というわけではないのだが、最新画面写真と設定イラスト+CGを御紹介しよう。

1 設定イラスト

これが最も標準的な飛行船「パルナート ポック」の4変化だ!!

今回公開されたのは、ゲームの中では最も標準的な飛行船である「パルナート　ポック」の４変化。この設定イラストから、デモシーンのアニメーション、設定ＣＧ、ゲーム画面が作られるのだ。



◀当然といえば当然なのだが、かなり緻密に描き込まれ、線の細い設定イラスト。飛行船というモチーフ自体、けっこうゲームでは珍しいのではないだろうか。ここから、下の変化がはじまるのだ。

2 アニメーション



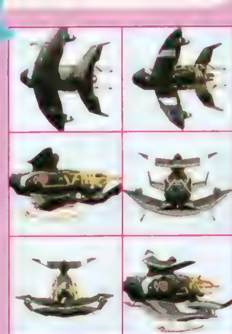
◀セル画によるアニメのデモシーン。設定イラストと比較して、さほど遠く離れた感じはしない。

3 設定CG(ポリゴン)

様々な角度をチェックしつつ、仕上げられていく設定CG

ここまでくると、かなり設定イラストからは遠く離れる。戦闘シーンは、３ＤＳＴＧ同様の……というかそのまんまの大迫力で空中バトルが展開されるだけに、あらゆる角度から飛行船の設定がチェックされるのだ。線の細い設定イラストにあわせて、こちらもかなり細かなレベルまで再現されている。





▲▶ＣＧに描き起こされる過程で、ありとあらゆる角度から検証されるのだ。

4 GAME画面

大空を上下左右、縦横無尽に飛び回る快感!

そして、右の６点が最新公開のゲーム画面。広い広い大空を、上下左右、縦横無尽、自由自在に飛び回る快感が堪能できそうだ。もちろん、この『ベルデセルバ戦記』はアナログジョイスティックに対応している。操作の点でも、ばっちり飛行感覚が楽しめるようになっているのだ。

ちなみに、このゲームのキャラクターデザインは出渕裕氏、メカデザインは石津泰志氏が担当している。両氏のファンにとっても見逃せない１本になるぞ。それにしても、発売が待ち遠しい……って、先にも書いた通り、発売は冬まで待ってね、ってことになっちゃうんだけどね（笑）。

■メーカー：SCE
■発売日：96年冬予定
■価格：¥5,800














"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
GAGA INTERACTIVE
a unit of GAGA communications inc.
PRESENTS
ジェット・コースター感覚の
全く新しいシューティング・レース
前を逃げる敵には弾丸を浴びせ、後ろから迫る敵には機雷を発射。
振り子のように揺れるボディをコントロールしながら敵をラップ。
世界中からエントリーした8種類のマシーンによって繰り広げられる
史上最速のシューティング・レース。
RESCUE
CyberSpeed
サイバースピード
1996年7月発売予定 定価5,800円(税別)
「CyberSpeed」VSジェットコースター迫力あるのはどっち?
全国遊園地ご招待キャンペーン実施
「CyberSpeed」をお買い上げ頂いた方の中から抽選で10組20名様に、
全国共通ゆうえんち券と旅行券を合わせて10万円相当をプレゼント!!
詳しくは商品の解説書をご覧下さい。
MINDSCAPE
©1995 Mindscape, Inc. Mindscape,Cyberspeed and the Mindscape logo are trademarks of Mindscape, Inc. All rights reserved.
お問い合わせ先
GAGA 株ギャガ・コミュニケーションズ
〒106 東京都港区六本木3-3-27六本木一の湯ビル 3F
TEL 03(3589)7461/FAX 03(3589)3144 URL http://www.gaga.co.jp/
ソフトの内容および発売日は、改良等のため変更することがあります。

PlayStation

あなたはこの恐怖に耐えられますか？



学校にまつわる怖い話が、実際の学校の取り込み画像と、実写の人物、特殊効果により一層リアルになって帰ってきた。

話の途中の選択肢によってシナリオが変化、また男女二人の主人公のどちらを選ぶかでもシナリオが変化します。

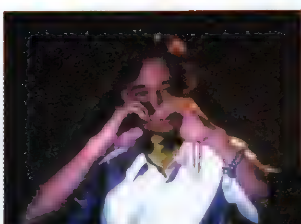
クライマックスには特殊効果を駆使したムービーが取り入れられ、悲鳴、扉の開く音、心臓の鼓動音などの迫力の音声で臨場感がぐーんとアップしました。

あなたをこの夏戦慄と恐怖の世界へ誘います。



学校であった怖い話S







PLAY STATION
ホラーアドベンチャー
7月19日 発売
価格5,800円（税抜）
CD-ROM

原作　飯島健男
制作　パンドラボックス

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

東京ゲームショー'96 ◆1996年8月22日（木）～24日（土）
会場：東京ビッグサイト（東京都江東区有明）
※東京ゲームショー　96には、バンプレストも出展しています。
●入場券：一般　1,000円（800円）
小学生　500円（400円）※（　）内は前売価格です。
主催：CESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、ＪＲ東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中！

新作●ソフトステーション
Soft Station

PSもさらに安くなり、このチャンスにPSを買った人も多いんじゃないかな？　このコーナーはそんな新人ユーザーさんから、ベテランユーザーさんにもバッチリ対応！　イキのいい新作ソフトをバシバシ紹介していくからよろしくね。

VOL.26

パワーレンジャーピンボール

実機では味わえない、デジタル・ピンボールならではの面白さを追求した意欲作。ムービーシーンの出来映えは感動モノ

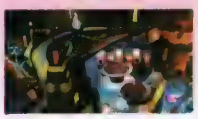
ジャンル	TBL	価格	¥6,800予定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

地球の平和をピンボールで守るのだ!!

全米で大人気の戦隊モノ『パワーレンジャー』が、ピンボールになってＰＳに登場。もちろん、ただパワーレンジャーが出てくるワケではない。マルチボールや役モノだけでなく、実機では表現できないようなフィーチャーも数多く登場して、まったく新しいピンボールの面白さを追求しているぞ。また、フィーチャーによっては、パワーレンジャーたちが登場するアメリカンな凝りに凝ったムービーが楽しめるのだ。

ループで高得点

プレイが始まったときに必ず通るループ。これを通過するだけで、なんと五十万点も入るのだ。これだけ狙い続けても、ハイスコアを叩き出せるぞ。




マルチボール出現



右上部の中ボスを数回倒すと、ターゲットが出現!! ここを通ればムービーのあとで、ボールが増えるぞ。

ザコを倒せ!

いくら倒してもワラワラと登場してくるザコキャラ。プレイヤーがミスすると、跳び上がって喜ぶのだ。かわいくないから、ボールをヒットさせて倒してやろう。

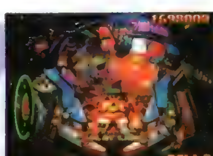




◀ボールを当てると倒せるザコキャラ。だが、当てた瞬間にボールの反射角度が変わることがあるので注意が必要だ。

さらにステージは続くのだ!

STAGE2



▼このステージでは画面中央にいる大型キャラを倒すのが目的だ。

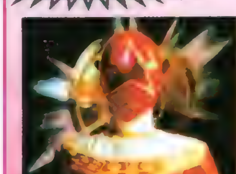
STAGE3



▲パワーレンジャーを５人揃えると、ロボットが合体して登場する大迫力のムービーが楽しめるぞ！

ミスっても楽しいぞ

ボールをロストして再スタートになったときも、カッコいいムービーがあるぞ。




超ムービーがカッコいいぞ!



◀CGと実写を取り混ぜて作られたデモムービーは、一見の価値アリ。

それいけ×ココロジー
～心が教える恋・結婚・人生～

TVや書籍で人気の心理ゲーム「ココロジー」がPSでゲーム化！　キミの隠された深層心理はどんなものかな？

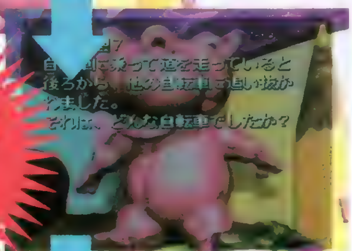
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ポリグラム	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月20日予定		

10の部屋を回ったとき、キミのすべてが暴かれる…!?

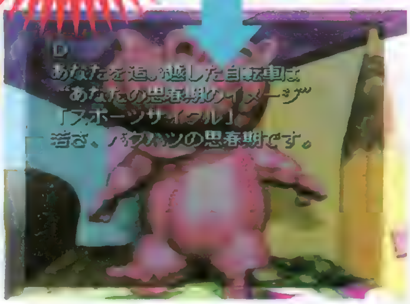
よみうりTV系列で好評だった人気番組「それいけ×ココロジー」が、ゲームになってPSに登場！　用意された10の部屋の中で出題される質問に答えることによって、キミの深層心理が暴かれてしまうぞ。それぞれの質問に答えたあとの詳しい診断結果はもちろん、すべての部屋を回ったあとには、9画面分にも及ぶ総合診断結果まで出てしまうのだ！　今まで気づかなかった自分の本性を知る勇気が、キミにはあるかな？

基本はコレ!!





◀▼まず部屋の中にあるオブジェを調べる。そうするとその物体がズームアップされ、心理テストが始まるのだ。基本的にはコレの繰り返し。



◀質問に答えるごとに、診断結果が表示される。3問以上答えて中庭に戻れば、テーマ別総合診断も見られるのだ。

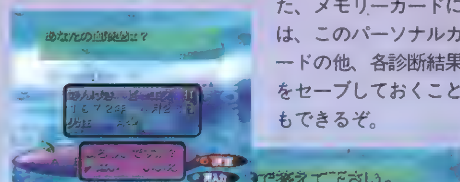
ミニゲームもあるのだ！

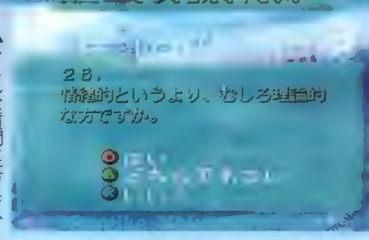


◀ミニゲームのプレイでも、診断結果が出るぞ。

相性診断やバイオリズムもバッチリ！

心理テストに入る前に、生年月日や血液型、誕生日などの入力のほか、50個の質問が出される。その返答によってキミのパーソナルデータが決定し、パーソナルカードとして記録されるのだ。このカードを参考に、相性診断をしたり、バイオリズムを見られるのだ。また、メモリーカードには、このパーソナルカードの他、各診断結果をセーブしておくこともできるぞ。





▲▶こんな質問に答えて、パーソナルカードを作る。それを元に診断するのだ。

こんな部屋があるのだ！



用意されている部屋は全部で10。それぞれに「人生」とか「SEX」といったテーマが設定されている。今回はそのうち8つの部屋を紹介するぞ。



映写室

◀ここのテーマは、"あなた自身のコト"。隠された本性が暴かれる!?



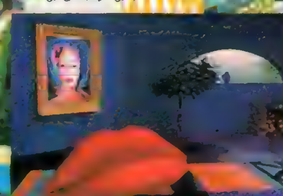
おもちゃ部屋

▶ここのテーマは、"人生のコト"。キミの人生はどんなものになるのかな？



ダイニング

▶ここにはRPGが隠されているぞ。どこにあるのかな？



リビング

◀ここのテーマは"結婚のコト"。人生の墓場となるかどうかはキミ次第。



ワインセラー

▲ここのテーマはズバリ"SEXのコト"。気になる話題だよね。



宝物庫

▲ここのテーマは"対人関係のコト"。社会で生き抜く方針にどうぞ。



研究室

▲ここでのテーマは"仕事のコト"。キミはデキる人？　それともデキない人？



書庫

▲ここにはミニパズルゲームが隠されているぞ。

タイムボカンシリーズ

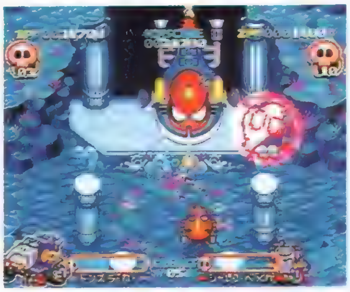
ボカンと一発!ドロンボー

あの「タイムボカン」シリーズがPSでSTGになって登場！ しかも、アニメの主人公たちは敵キャラなのだ

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月予定		

あのタイムボカンシリーズの悪役が主役(?)のSTG!

誰でも知っている、あのおなじみの人気アニメ「タイムボカン」シリーズで活躍したキャラたちが総出演の超豪華なＳＴＧが登場！ アニメではやられ役だったドロンジョ、トンズラー、ボヤッキーの悪玉トリオを操って、タイムボカンやヤッターマンといった歴代のヒーローたちに勝負を挑むのだ。善玉たちを蹴散らし、積年の恨みを晴らすのは、今しかない！



▲つねに悪役＝脇役でしかなかった悪玉トリオが、ついに主人公に昇格!! にっくき善玉たちにこれまでの借りを返すため、悪玉メカに乗って出撃だ!!

Point 1 縦スクロールSTGなのだ!

「ボカンと一発！ドロンボー」は縦スクロールのＳＴＧだ。ステージの最後には「タイムボカン」シリーズ歴代の善玉たちが、自慢のメカに乗って待ちかまえているぞ。中には画面の半分をしめる巨大なメカもいて、迫力あふれるＳＴＧが楽しめるのだ。気を引き締めて戦いに臨もう！



▲ゲームはシールド制の縦スクロールＳＴＧで、画面下のメーターがシールドの残量だ。また、バクダン装着中にダメージを受けると、シールドの残量に関係なく、メカが壊れてチャリンコで戦うことになるぞ。

STORY



ドロンジョ、トンズラー、ボヤッキーのご存じ悪玉トリオは、シリーズ最強の悪玉であることを証明するため、タイムボカンからイッパツマンまでの善玉全員に挑戦状を叩きつけた！

Point 2 操るメカは全9種類!



悪玉トリオの操るメカは全部で９種類。最初は６種類しか選択することができないが、ステージが進むにつれて３種類の新型メカが加わるのだ。それぞれのメカの性能を見極めて、自分にあったメカを選択することが重要だぞ。

ちなみに新型メカはこのゲームのために新たに描き下ろされたもの。しかも制作は竜の子プロ！ オリジナルメカながら「タイムボカン」ファンの期待を裏切らないデキだから楽しみに待っていよう。

Point 3 ステージ構成がアツイのだ!

ステージはそれぞれ、タイムボカン、ヤッターマン、ゼンダマン、オタスケマンといったように、各シリーズごとに構成されている。そのステージ中では、それぞれの主題歌、挿入歌がＢＧＭとして流れるのだ！



▲イタダキマンから登場のカブトゼミ。各ステージで待ち受けるボスは、おなじみのメカたちなのだ。それぞれの善玉を倒すためには、何体かのメカを倒さなくてはならないぞ。



▶こちらはイッパツマンの逆転王。逆転王がいるってことは、当然三冠王も登場するってコトになる……のかな？ イッパツマンのメカはとにかくかっこいいよね。強敵になりそうだ。



◀2人同時プレイも可能だ。悪玉トリオはその名の通り3人組だから、残る1人はお留守番……になるのかな？

歴代善玉ヒーローが7つのステージで待ち受ける!





チャリンコでの死闘

悪玉トリオピンチ! お仕置きは目の前!?

バクダンが故障してしまい、チャリンコ状態に。ピンチだぞ!

ヤッターキング登場!

ヤッターマンとの最終決戦となるか!?

ヤッターマンシリーズ最強のヤッターキング倒せるか!?



今週のビックリドッキリメカ発・進!!

説明しよう!

悪玉トリオのメカはステージ中に散らばっているドクロストーンを100コ集めると、巨大メカに変身できるのだ! そうなれば、ビックリドッキリメカになんか負けないぞ!?



ブタもおだてりゃ木にのぼる(ブー)

ゼンダライオン見参!

3代目善玉ヒーローゼンダマンを倒せ!!

ゼンダマンのメインメカ、ゼンダライオンは汽車なのだ



舞台は水中にも!

気密性は低そう…

水中ステージも用意されている。戦いは過酷になるばかりだ!



新日本プロレスリング

闘魂烈伝2

正体がバレバレな(笑)X選手の参戦も発表され、さらに盛り上がる『闘魂2』。内容の充実ぶりは要チェックだ!

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		

タッグマッチが可能



▲タッグマッチができるようになった『闘魂2』だけに、様々な合体攻撃も可能になった。タッグを組むチームによって、合体攻撃の内容も変化してきそう。なお画面の上に時間が表示されているのは、おもちゃショーで展示されたバージョンのため。

これが『2』で初登場となるエル・サムライだ!

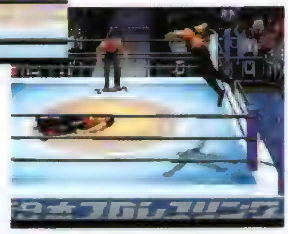
発売(11月予定)に向け、着々と制作が進んでいる『闘魂烈伝2』。今月はついに『1』には登場しなかった新レスラーを紹介できる運びとなったのだ!

そのレスラーの名はエル・サムライ。彼は海外修行でメキシカン殺法を学んでおり、美しい動きを持つ技を多数修得している。もちろんそんな動きもしっかりと再現されているから、サムライのファンは安心していいぞ!

現時点で発表されている登場レスラーは下のとおり。しかし、右下でも紹介しているように、まだ明らかにされていないレスラーも存在している。いったい誰が新たに登場するのだろう? なお、記事中のデータは6月末時点でのもの。強豪レスラーぞろいの新日マットだけに、本誌が発売される頃にはベルトが移動していることがあるかも…。

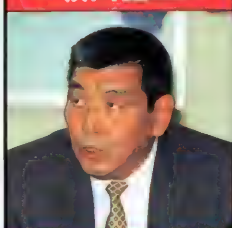


◀サムライならではの華麗なウラカン・ラナ。3カウントを奪うことができるかな?



▼コーナーポストからのダイビングヘッドバット。ジュニア戦士らしい攻撃だよね。

坂口征二



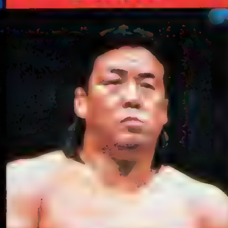
[illegible]

藤波辰爾



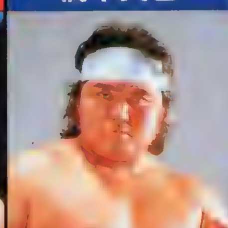
少し前までは新日の本隊から離れ"無我"を主宰していたが、ついに[illegible]

長州力



[illegible]

橋本真也



現IWGPヘビー級チャンピオン。つまり、現在の新日でいちばん強い男なのだ。

武藤敬司



昨年、IWGPヘビー級チャンピオンとして初めてG1クライマックスに優勝する。

蝶野正洋



過酷なことで知られるG1クライマックスで、過去に3回も優勝している実力者

佐々木健介



長州を師と仰ぐパワーファイター。ストランクルホールドというオリジナル技を持つ

越中詩郎



[illegible]

天山広吉



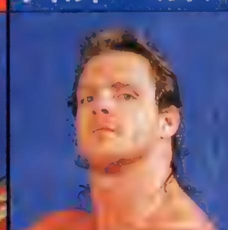
海外修行で力をつけ、トップの一角に食い込んだ。現在、蝶野と組んで暴れ回っている。

獣神サンダー・ライガー



現英連邦ジュニアヘビー級チャンピオン。日本のジュニアは彼を中心に回っている。

ワイルド・ペガサス



新日の練習生として修行を積み、今では世界を代表するジュニアヘビー級戦士に成長

エル・サムライ



[illegible]

金本浩二



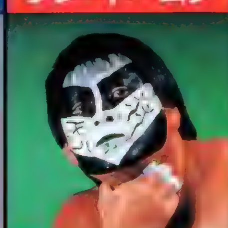
[illegible]

大谷晋二郎



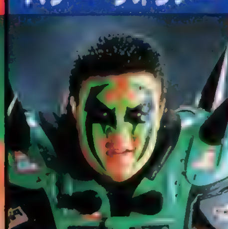
現UWA世界ライトヘビー級チャンピオン。スワンダイフ式の攻撃は、飛び抜けて美しい

グレート・ムタ



[illegible]

パワー・ウォリアー



佐々木健介が変身した姿。ホーク・ウォリアーと組んだヘルレイザーズはとても有名

Xキャンペーン実施中!

[illegible]

襲いかかるエイリアンを打ち倒せ！
たとえその手に調理器具しかなくても……

ポエド

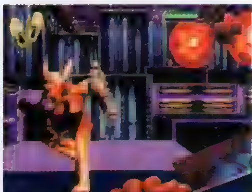
ジャンル	3DACT
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	8月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)

死にたくなければ前進あるのみだ



▲エイリアンの殺られ方はかなりエグい。貧血気味の人はやらない方がいいかも（笑）。

宇宙船を舞台にした超ド派手で楽しい3DACT。それがこの「ポエド」だ！　プレイヤーはなぜかコック（笑）のオー・エックスとなって、エイリアンの徘徊する宇宙船から脱出しなければならない。ただ、オー・エックスが最初に持っている武器は料理人必携アイテム（？）のフライパンだけ。とにかく、エイリアンたちをはり倒し、強力な武器やジェットパックを手にいれ、出口を探し出すのだ。また、どこでもセーブが可能なのでマメにセーブしておけば、初心者でも安心してプレイできるぞ。



◀血のりつきの出刃包丁。エイリアンの首を叩き切ってやれ。



▶遠距離攻撃用の武器。エネルギーの補充を怠るな。



▲相手によって有効な武器を使い分けろ。それがクリアへの近道だ。

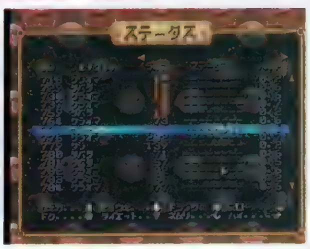
スライムのキャラクターデザインは
なんと「攻殻機動隊」の士郎正宗氏だ！

すらいムしよう！

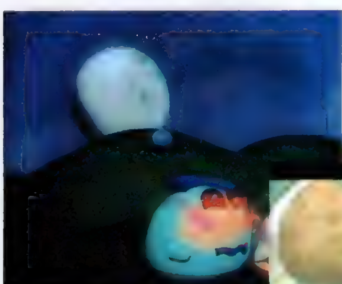
ジャンル	SLG
メーカー	東北新社
発売日	年内予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

キミはどんなスライムを育てる？

「すらいムしよう！」はRPGでは毎度おなじみ、誰でも知っているスライムを育てるという、ちょっと変わったSLGだ。スライムは、「スライムの木」から生まれ、分裂、融合、変異などをしながら成長し、ときには新種のスライムへと進化することもある。プレイヤーはフィールド内で起こるいろいろな影響からスライムを守り、アイテムを有効に活用して、自分好みのスライムを育てて行くのだ。



▲ステータス画面では全スライムの状態がひと目でわかるようになっている。まめにチェックして、自分好みのスライムを育てよう。



▲士郎正宗氏デザインのスライムたちはみんな個性的でとっても可愛い。キミのお好みのスライムはどれかな？



▶フィールド全景。中央にあるのが、スライムの木だ。



◀スライムに雷を落としたところ。こんなふうにスライムの成長に影響を与えながら育てて行くのだ。

人気のパチンコ台を心ゆくまでプレイできる

SANKYO FEVER ダウンタウン劇場

ジャンル	TBL
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所
発売日	7月5日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1～5ブロック) パチンコハンドル型コントローラ

これで研究すれば実機もバッチリかも!?

人気絶頂のダウンタウンがパチンコ台で大暴れ！　SANKYOが発売する「CRフィーバーダウンタウン」ほか2機種＋1つの隠れ提案機種をプレイできるパチンコゲームが登場するぞ。ゲームオーバーはないので存分に楽しもう。また、パチンコハンドル型コントローラを使えば楽しさ倍増だぞ。



◀ピコピコハンマーとハリセンで図柄が決まる。三つ揃えば大当り。

オヤジゲーの元祖ニチブツが満を持して放つ
血統を考えた競走馬育成SLGだ

キングオブスタリオン

ジャンル	SLG
メーカー	日本物産
発売日	7月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(9ブロック)

自慢の愛馬を持ち寄って対戦競走だ！

「キングオブスタリオン」は、血統構築という新システムを採用した競走馬育成SLGだ。これは生産育成したすべての馬を繁殖に回せるというもの。破産の概念はないのでじっくりと時間をかけて育てていこう。また、メモリーカードに馬のデータを保存しておけば、最大16頭までの対戦レースをすることが可能だ。



◀体重の目標と現状との差により一週間分の調教プログラムを組む。

断崖絶壁に立ち並ぶ七つの館の謎を解き
キミは財宝を手に入れられるのか!?

七つの秘館

ジャンル	AVG
メーカー	光栄
発売日	8月9日
価格	¥7,800(CD3枚組)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

シナリオは志茂田景樹氏の書き下ろし！

SS版で話題を呼んだあのミステリーアドベンチャー「七つの秘館」が、ついにPSに登場する。プレイヤーは主人公・一平となって、恋人の玲奈と共に「岬の七館」に隠された秘密をあばき、莫大な財宝を見つけ、さらに自分の家の過去を解明しなければならない。謎が謎を呼ぶ重厚なシナリオを存分に楽しもう。



◀皇帝像と馬車にはどんな仕掛けが？　奥には御簾も見える。

「コンピュータが水虫になったから直しに来い」
この奇妙な電話から奇想天外なゲームが始まった

ブレインデッド13

ジャンル	ETC
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	9月予定
価格	未定(CD2枚組)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

主人公ランスが所狭しと大活躍だ！

この「ブレインデッド13」は、まったく新しいインタラクティブアニメだ。アニメに合わせて✚キーの上下左右とボタンをタイミングよく押して、様々なトラップをクリアしてゆくのだ。ステージは全部で17。各ステージには個性豊かな悪役たちが待っている。アニメーションも豊富で、何度でも楽しめるぞ。



◀エステを経営する女バンパイアに囚われたランス。

FINALIST
ファイナリスト

高速スクロールが気持ちいい3DSTGがついに登場!
キミはこのスピードについてこれるか!?

ジャンル	3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	ギャガ・コミュニケーションズ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月発売予定		

独裁国家の野望を阻止するため、1人のエージェントが立ち上がった!!



ＲＣＧさながらのスピード感と、３Ｄダンジョンの緊張感が見事に融合した斬新なＳＴＧ。それが、この『FINALIST』だ！　このゲームの最大のポイントは、何といってもグラフィック。舞台となるステージは、どれも超綺麗なグラフィックで描き込まれているぞ。これだけでも一見の価値あり！　これは、ポリゴンを滑らかに表現するグーローシェーディングや、光源の方向によって光のきらめきを表現するデプスキューイングという手法を使うことによって可能になったのだ！



▲この光源まで再現されたグラフィックの美しさは、言葉では表せないほど。

STORY

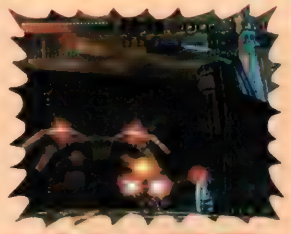
幾度となく繰り返された戦乱、暴動、そして殺りく。その末に近未来の地球は荒廃しきっていた。そんなとき、某国の独裁者が地球制服を目論み、最終兵器とも呼べる究極の殺人兵器の開発を進め、人々を恐怖のどん底に陥れた。それを阻止すべくシークレット・エージェントのキミは、超高速ホバークラフトで発進した。だが、味方の母艦は敵の攻撃を受けて撃沈され、孤立無援状態となってしまうのだった！

これがFINALISTだ!!



この『FINALIST』は、超綺麗なグラフィックだけがウリではないぞ！　目もくらみそうなスピード感や、パワーアップするバリエーション豊かな武器の数々、そしてパズル的な要素が盛り込まれたＡＶＧ色の濃いダンジョンなど、グラフィック以外にも見どころ満載なのだ！

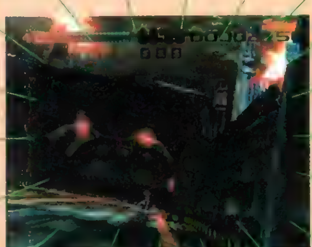
武器は、マシンガン系のブルーウェポンと、ボム系のレッドウェポンの２つで計８種類。さらに武器自体もパワーアップするぞ。うまく使いこなそう。

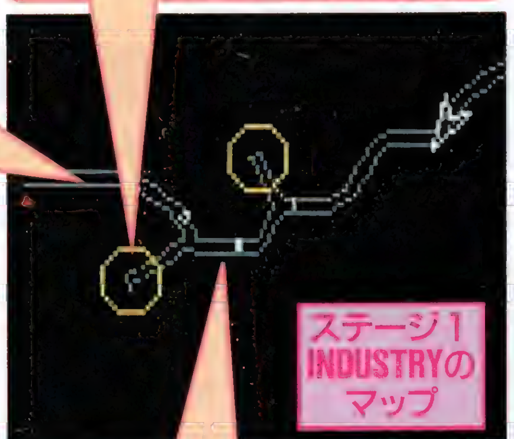


大迫力の戦闘!

抜群のスピード感!

ホバークラフト独特の低い視点と、高速スクロールによるスピード感はバツグン!!　ＲＣＧとしても通用するぐらいなのだ。


◀独特の低い視点でスクロールする画面は、気分爽快だ！



パズル要素を含んだダンジョン!

ダンジョン内では、さまざまな謎が行く手を阻む。順番にセンサーを作動させないと開かないゲートや、特定の武器を使わないと作動しないゲートなど、パズル的な謎が、いたる所に隠されているのだ。



▲センサースイッチを切り替えると、ゲートが開くぞ。


◀レッドウェポンの「マイン」を置いて、扉を爆破するのだ！



ステージは全部で５つ

５つのステージは、いくつかのミッションで構成されている。その中には、封鎖ゲートを突破するものを始め、時間内にダンジョンをクリアするもの、特定のものを破壊するものなど全部で12ミッションだ。

ステージ1 INDUSTRY


工場ステージ：ここから内部に侵入する。ここでは、機体の操作や、武器に慣れるための練習ステージらしく、謎解きもあまりない。

ステージ2 TUNNEL


トンネルステージ：ここから、ダンジョンも複雑になり、戦闘も激しくなってくる。武器の有効な使い方がポイントだ。

ステージ3 SEWER


地下水道ステージ：時間内にダンジョンを突破することが要求されるステージ。ホバークラフトの特性をうまく使って切り抜けろ！

そして研究施設へ…
戦いは激しさを増していく!!

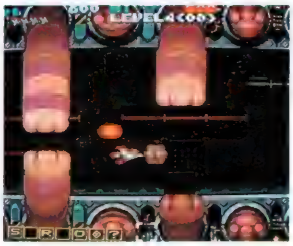
ついにSTGまでも完全「実況」なのだ!!

実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

ジャンル	STG
メーカー	コナミ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

多彩な新モードが追加されたぞ

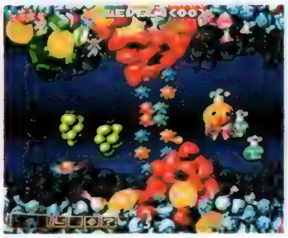
昨年末にSFCで発売され、話題を呼んだコナミのコミカルSTG「実況おしゃべりパロディウス」が、装いも新たにPSに登場するぞ。もちろん、PS版ならではの多彩な新モードも満載!! たとえば2P同時プレイ時にキャラが重なり合うと、ボタン操作で一方のキャラが画面中を飛び回る「投げ」（一定時間無敵）や、ステージ間にはランダムでアクシデント（ミニステージ）が登場するなど、より楽しく、より熱くプレイできるようになっているのだ。



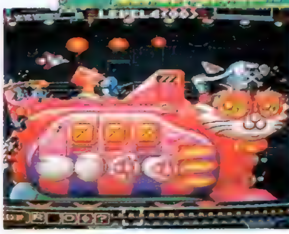
◀高速エリアのトンネルも、この通りのパロディに。



▶「怒」ショット炸裂！ 2Pプレイ時のお楽しみだ。



▲コナミが誇る名作STGの数々を思い出させる画面。やっぱ歴史が違うね。



◀猫戦艦ならぬ、猫戦闘烈車。登場はりりしいよね。

綾辻行人監修によるデジタルノベルが眠れない秋の夜を演出する!

黒ノ十三

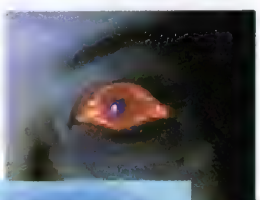
ジャンル	AVG
メーカー	トンキンハウス
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

13編の本格ホラーを体験しよう

日本ミステリー界に、「新本格」ブームを巻き起こした、当代随一の若手人気作家・綾辻行人氏。彼が監修するデジタルノベルが『黒ノ十三』だ。実写取り込みをベースにした、3000を超える背景と、シナリオごとに変化する特徴ある演出を生かしたCGエフェクトで、プレイヤーを不思議で、そして恐怖に満ちた世界へ誘う。バッドエンドだけでも数10種類あり、飽きることなく楽しめ（怖がれ）ること請け合い。秋の夜長はこれで決まりだろう。睡眠不足には十分注意したいところだ。



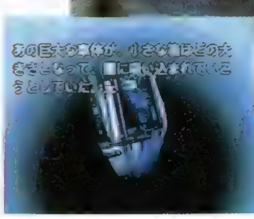
▲誰かが殺された瞬間!? 主人公も同様の運命をたどるのか？ それとも……。



▶恐怖に大きく見開かれた瞳。何が彼女をおびえさせたのか？



▲背筋がゾクリと寒くなる瞬間。いったい少女の身に何が起ったのか？



◀バスが転落する。想像するだに衝撃的な状況だ。

史上初のフルポリゴンRCGの登場!

INTERNATIONAL MOTO-X

ジャンル	RCG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	8月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック） 対戦ケーブル

通信対戦とコース・エディットもできるぞ

あのHONDAの協力によるPS初のモトクロスゲームがついに登場する。全16カ国48コースを転戦し、賞金を稼ぎながらバイクをパワーアップさせて、チャンピオンシップ優勝を目指そう。また、対戦ケーブル使用による対戦機能と、オリジナルコース作成機能もついた欲ばり仕様になっているぞ。



◀モトクロスの醍醐味は、やはり過酷なオフロード走行だろう。

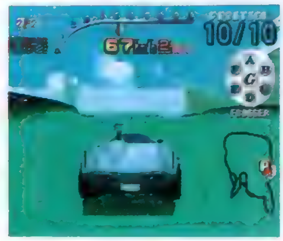
なつかしの名作がゲームになったぞ
特殊機能を駆使して特異なコースを駆け抜けよう

マッハGoGoGo!

ジャンル	RCG
メーカー	トミー
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

他のRCGとは一線を画すゲームだ

知っている人は知っている、あの♪マッハGoGo～（以下略）という主題歌。タツノコプロの名作アニメが、RCGになってPSに登場だ。他のRCGにはないマッハ号の特殊機能である回転ノコギリやベルトタイヤなどを生かして特異なコースを制覇しよう。完走後は謎の覆面レーサーがキミの走りを評価するぞ。



◀水中を走っている。完全に車が水没したまま走るのはアヤしい。

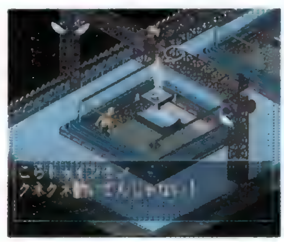
「アローン・イン・ザ・ダーク」のスタッフが贈る
緻密な世界観に驚くこと間違いなしだぞ!

リトルビッグアドベンチャー

ジャンル	ACT+AVG
メーカー	EAV
発売日	7月19日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

母なる星を救うのはキミの行動次第だ

惑星ツインサンに突如現れた邪悪な科学者ファンフロック博士。電光石火の勢いで、彼はこの星を支配下に置いてしまった……。古くから伝わる伝説の女神センデルの「世界を救いなさい」という啓示を受けた主人公トゥインセン（プレイヤー）は、ファンフロックの監禁から脱出し、世界を救うべく大冒険を始めるのだ。



◀物語は脱獄から始まる。看守の気を引き、隙を見て脱出せよ。

「月下の棋士」ファン待望の
この一作、詰むや？ 詰まざるや？

月下の棋士～王竜戦～

ジャンル	TBL
メーカー	バンプレスト
発売日	8月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） マウス

ゲームにおいても定石などない!のか？

週刊ビッグコミックスピリッツで連載中の人気漫画「月下の棋士」がゲームになった。プレイヤーは主人公の氷室将介となって、王竜戦トーナメントを勝ち進み、宿命のライバルである名人・滝川幸次に挑戦するのだ。描き起こしセル画と豪華声優陣がファンも納得の演出で、このマンガの世界観を忠実に再現するぞ。



◀氷室と滝川、宿命の対決。2P対戦モードでも可能だ。

9枚の「黄金の予言板」を手にいれて、暗黒大魔王をぶっ倒せ！

風雲悟空忍伝

ジャンル	ACT
メーカー	エイコム
発売日	8月9日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

群がる敵をバンバン投げ飛ばそう



▲ステージによっては、筋斗雲に乗って進まなければならないことも……。下から吹き上げる炎を避けて進もう。

西遊記でおなじみの悟空たちが大活躍するコミカルなACT。それがこの『風雲悟空忍伝』だ。プレイヤーは悟空、はっかい、さごじょうの3人を操作して9枚の黄金の予言板を集め、暗黒大魔王を倒すのだ。悟空たちは、それぞれの武器、必殺技だけでなく、投げ技を持っていて、ザコ敵や岩はもちろん、ボスだって投げ飛ばしてしまうぞ。うまく使って敵をやっつけよう。また、ステージは「森の国」、「火の国」、「闇の国」など変化に富んでいて、見ているだけでも楽しいのだ。



◀悟空の必殺技は無数の「ちび悟空」を飛ばすモンキーダンスだ。



▶3人のうちどのキャラからでも始めることができる。



▲自分よりも大きなボスキャラを投げ飛ばすのは気分爽快だぞ！

TGL初、PSオリジナルS・RPG登場!!

TILK ～青い海から来た少女(仮)

ジャンル	S・RPG
メーカー	TGL
発売日	冬予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

どこか懐かしく、せつない……

『ファーランドストーリー』でおなじみのTGLから、初のPS用オリジナルS・RPG『TILK～青い海からきた少女(仮)』が登場するぞ！ このゲームの舞台となるのは、児童文学的な雰囲気を持った世界で、主人公は勇者でもなんでもない、ごく普通の少年なのだ。戦闘はテンポよく、高さの概念などによって深い戦略を楽しむことができるようになっている。この世界で主人公と仲間たちはどんな冒険を体験し、どんな思い出を作るのだろうか？



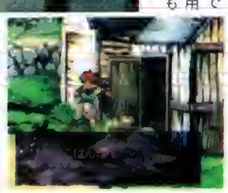
▲これが戦闘画面。ダッシュして敵にアタック！ また、地形によって攻撃力などが変化する。



▲みんなで仲良く食事タイム。これはイベントシーンなのかな？ 海辺にいるということは、魚料理かも？



◀直接&間接攻撃だけでなく、樽や蔦などを利用して敵を攻撃することもできるぞ。



▶冒険で手に入れた思い出の品の中から、どれを選ぶかによってエピローグが変化する。

キミは世界の頂点に立つことができるか！

LOVE GAME'S ～わいわいテニス～

ジャンル	SPG
メーカー	Tears
発売日	
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ

簡単操作で子供から大人まで楽しめるぞ

日本プロテニス協会が初めてデータ監修をするリアルなテニスゲームが登場する。操作は簡単で、ボタンと十キーだけでショットを自在に打ち分けることができ、初心者でも安心して楽しめるようになっているのだ。また、ゲームモードはシナリオ、エディット、VSの3種類が用意されているぞ。



◀マルチタップ対応で、最大4人まで同時プレイができるぞ。

バウンティハンター・イリアがやってきた！

ZEIRAMZONE ゼイラムゾーン

ジャンル	ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	11月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

キミはゼイラムを倒すことができるか!?

映画でもおなじみの「ゼイラム」がポリゴン横スクロールのACTになってPSに登場する！ プレイヤーはイリアとなって、モンスターやロボットを蹴散らし、彼らの背後に見えかくれするゼイラムを追いつめ、倒すのだ。また、ボスとの戦いでは横スクロールACTから、1対1の対戦格闘になるぞ。



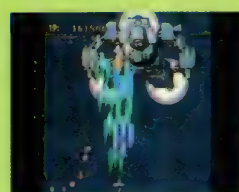
◀手前と奥の2つのラインを自由に移動することができる。

NOW ON SALE

いよいよあのRPGが発売になる！

7月12日～7月25日

今号から次号発売までの間にリリースされるソフトをどーんとまとめて紹介していくのがこのコーナーだ。まずは7月12日発売のソフトからいってみよう。『MASTERS新・遥かなるオーガスタ』、『GOTHA II・天空の騎士』、『ポポロクロイス物語』の3タイトル。次は7月19日発売のソフトだ。『徹萬SPECIAL』、『スタジオP』、『アクアノートの休日MEMORIES OF SUMMER 1996』、『STRIKERS1945』、『リトルビッグアドベンチャー』、『トワイライトシンドローム～究明編～』、『THE OPEN GOLF History of Turnberry』、『学校であった怖い話S』の8タイトルが発売されるぞ。今回発売される中で注目ソフトは、RPGならほのぼのとした雰囲気の『ポポロクロイス物語』、STGなら移植度の非常に高い『STRIKERS1945』、その他なら怖い話、不思議な話を集めた『トワイライトシンドローム～究明編～』だろう。今回は多少リリース本数が少なかったが、次回は注目タイトルが目白押し！ お財布の紐を引き締めて楽しみに待っていてね。



◀弾避けが熱い「STRIKERS1945」。



◀本当に怖い「トワイライトシンドローム」。

総本数	11本
総購入金額	63,800円



SEGASATURN
PlayStation
Solving the Mystery Means Visiting the Dark Pit of Your Soul
Daughter
Darkness
Destiny
Despair
Delirium
Death
Damnation
Dの食卓
'95マルチメディアグランプリ受賞・全米コンシューマ売上第1位
For SEGASATURM and PLAYSTATION
8800yen (Not including Tax.)
Tokyo Japan 100 Tel.03-3501-7228
Entertainment Inc.
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
W
A
R
P.

NEXT WAVE

ネクストウェイヴ？

好評御礼

昨年12月の発売から約半年……超ロングランヒットを続けるAVG

今回のピックアップソフト

『Dの食卓』(アクレイムジャパン)

今回のピックアップソフトは、昨年12月にアクレイムジャパンから発売された話題のムービーAVG『Dの食卓〜コンプリート・グラフィックス』だ。「なぜ今『D食』?」と首をひねる読者も多いかもしれない。しかし、それには実にPSらしいワケがあるのだ。

PSだからこそ、息の長ァ〜い大ヒットになった!!

『Dの食卓』

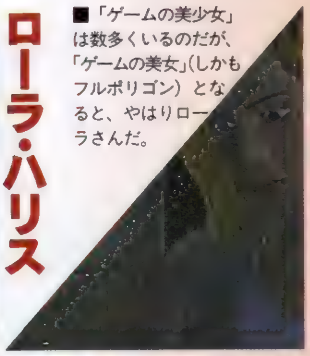
リピートという新しいスタイルで今なお売れ続ける『Dの食卓』

今回の「ネクストウェイヴ？」が、「D」を取り上げたワケ。それは、「D」が極めてPSらしい「リピート」という方法で商業的な成功を収めているソフトだからだ。従来のソフト流通とは違って、PSの場合は小売店からの注文がありさえすれば、かなり少ない注文数でもすぐに再生産して出荷することができる。「D」はその制度を最大限に生かして、販売元のアクレイムジャパンによれば、発売から約7カ月たった現在、初回出荷本数の約3倍の総出荷本数を記録するという快挙を成し遂げたのだ。

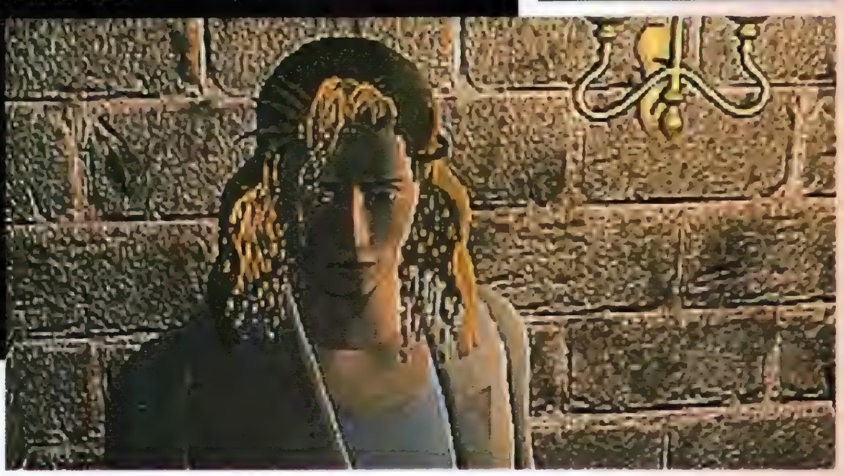
もちろんゲーム性にも…

もちろんそんな快挙を成し遂げることができたのも、「D」のゲーム性による部分が大きい。次ページでは、その3つの魅力に迫ってみたい。

ローラ・ハリス



■「ゲームの美少女」は数多くいるのだが、「ゲームの美女」(しかもフルポリゴン)となると、やはりローラさんだ。



NEXT WAVE

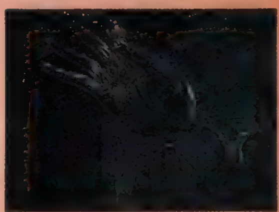
AVGの歴史に残る話題作

バッグンに高い知名度が、この大ヒットのポイントだ





これほどまでに多くの再販注文を集め続けることができる最大のポイントは、「Dの食卓」を知らないゲーマーはいないんじゃないだろうかというくらいに高い知名度だろう。開発が、あの業界の風雲児、飯野賢治氏率いるワープであること、3DOでは圧倒的な支持を集めたナンバー1ソフトであったことなど、好材料がそろいすぎているくらいだ。



◀まず最初に話題を集めたのは、やはりムービーシーンだった。その高度な演出には、今でもハッとさせられる。

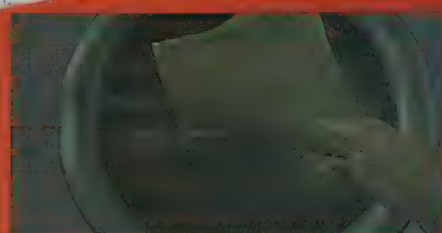


Complete Graphics

コンプリート・グラフィックス

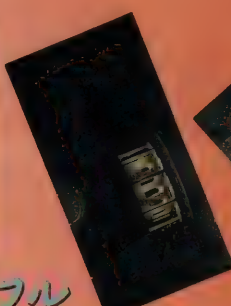
恐怖の体験！その先に一体何が？

超美麗なグラフィックとムービーが織りなすのは、血も凍るような恐怖の物語……。映画にも負けない本格ホラーストーリーもまた、大きな魅力だ。もしまだプレイしていないというホラーファンの人がいたら、ぜひプレイしてほしい。絶対売ってるから大丈夫だよ（笑）。









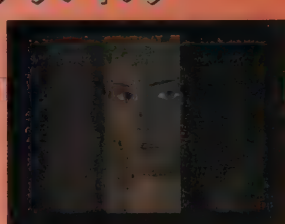




PSだからこそここまでできたのだ!!

24ビットフルカラーのグラフィック

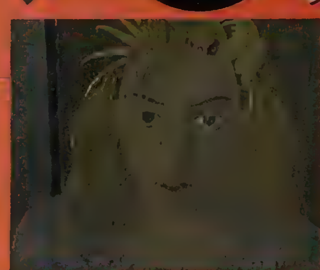
ＰＳソフトとしての「Ｄ」最大の特徴は、24ビットフルカラーという高度な技術を用いて表現されたグラフィック。これがために、過去に３ＤＯ版、あるいはＳＳ版をプレイした人も、もう一度プレイしたくなるのだ。それくらい、はっきりとした差がある。



▲特に全体の基調でもある暗さの表現が、際立ってモノスゴイのだ。

ムービーとゲーム その関係

ムービーを見ることの楽しさ



「Ｄ」の中心は、ムービーである。それもただ垂れ流しにするのではなく、「はたして自分はすべてのムービーを見たのだろうか？」という、一種の不安をかきたてるように作られている。それが、「ムービー探し」という新しい楽しみを「Ｄ」に加え、繰り返しプレイできるＡＶＧになっているのだ。

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

5月27日～6月9日

毎週金曜日には、ある程度まとまった本数のPSソフトが発売される。はたして全部買ってるってユーザーはいるのだろうか？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	—	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ■バンダイ■ACT■42441
2	2	バイオハザード ■カプコン■AVG■12873
3	1	鉄拳2 ■ナムコ■対戦ACT■7781
4	6	ESPN Street Games ■SCE■ACT■6899
5	3	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル ■元気■RCG■5858
6	4	デザエモン+(プラス) ■アテナ■ETC■4109
7	7	太陽のしっぽ ■アートディンク■SLG■3576
8	—	ダンジョンクリエイター ■EAV■RPG■3317
9	5	チョロQ ■タカラ■RCG■3286
10	11	モータートゥーン・グランプリ2 ■SCE■RCG■2879
11	9	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 ■SCE■ACT■2613
12	—	Jリーグ バーチャルスタジアム'96 ■EAV■SPG■2471
13	8	サーキットビート ■プリズム・アーツ■RCG■2312
14	—	プレイスタジアム ■バンプレスト■SPG■2229
15	10	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ ■コナミ■ETC■2211
16	—	サンダー・ホークII ■ビクターエンタテインメント■STG■2116
17	15	DX人生ゲーム ■タカラ■TBL■1875
18	13	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ■SLG■1751
19	18	幻想水滸伝 ■コナミ■RPG■1652
20	12	機動戦士ガンダムVer.2.0 ■バンダイ■STG■1604

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア■RPG■5231
2	6	アークザラッドII ■SCE■RPG■3578
3	5	マクロスDIGITAL MISSION VF-X ■バンダイ ビジュアル■STG■3259
4	4	NOëL(ノエル) ■パイオニアLDC■ETC■3203
5	9	ストリートファイターZERO2 ■カプコン■対戦ACT■2986
6	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ■コナミ■PZG■2674
7	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ■SNK■対戦ACT■2305
8	7	天地無用!登校無用 ■エクシング・エンタテイメント■AVG■2286
9	3	卒業～クロスワールド ■ハーティロビン■AVG■2172
10	11	女神異聞録ペルソナ ■アトラス■RPG■2015
11	13	バイオハザード2 ■カプコン■AVG■1894
12	—	エターナルメロディ ■メディアワークス■SLG■1813
13	16	KING'S FIELDIII ■フロム・ソフトウェア■RPG■1672
14	—	ポポロクロイス物語 ■SCE■RPG■1643
15	—	刻命館 ■テクモ■SLG■1582
16	14	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～ ■ココナッツジャパンエンタテイメント■SLG■1366
17	18	ハイパーオリンピック イン アトランタ ■コナミ■SPG■1259
18	10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ■SNK■対戦ACT■1226
19	17	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ■SCE■SLG■1127
20	20	TOBAL No.1 ■スクウェア■対戦ACT■1099

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	2	鉄拳2 ■ナムコ■対戦ACT■4218
2	1	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ■SLG■4173
3	3	バイオハザード ■カプコン■AVG■4041
4	4	第4次スーパーロボット大戦S ■バンプレスト■SLG■3156
5	10	幻想水滸伝 ■コナミ■RPG■2949
6	8	ストリートファイターZERO ■カプコン■対戦ACT■2916
7	—	アークザラッド ■SCE■RPG■2727
8	11	ウィザーズハーモニー ■アークシステムワークス■SLG■2594
9	6	リッジレーサーレボリューション ■ナムコ■RCG■2556
10	9	ポリスノーツ ■コナミ■AVG■2346
11	5	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ ■コナミ■ETC■1875
12	14	エースコンバット ■ナムコ■STG■1773
13	13	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 ■SCE■ACT■1640
14	12	メルティランサー ■イマジニア■SLG■1452
15	15	あすか120%スペシャル Burning Fest. ■ファミリーソフト■対戦ACT■1413
16	7	闘神伝2 ■タカラ■対戦ACT■1208
17	19	CarnageHeart(カルネージハート) ■アートディンク■SLG■1169
18	16	KING'S FIELDII ■フロム・ソフトウェア■RPG■1038
19	17	機動戦士ガンダムVer.2.0 ■バンダイ■STG■864
20	—	ボクサーズロード ■NEW■SPG■610

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	テイルズ・オブ・ファンタジア	11	14	バーチャファイターシリーズ
2	2	新世紀エヴァンゲリオン	12	—	オウガバトルシリーズ
3	4	ドラゴンクエストシリーズ	13	—	電脳戦記バーチャロン
4	6	スレイヤーズ	14	16	ヴァンパイアハンター
5	3	同級生シリーズ	15	—	聖剣伝説シリーズ
6	5	魔装機神	16	—	フロントミッションシリーズ
7	10	レイブレーサー	17	—	魔法少女プリティサミー
8	11	ロマンシング サ・ガシリーズ	18	—	ダンジョンズ&ドラゴンズ2
9	8	ファイアーエムブレムシリーズ	19	13	ラングリッサーシリーズ
10	7	スーパーロボット大戦シリーズ	20	—	無人島物語シリーズ

ランキング・チェック!!

今回のランキングは、上位の変動が非常に興味深かったように思う。まず勇躍初登場トップに躍り出た『ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説』。長らく『鉄拳2』『バイオハザード』が押さえてきた1、2位の牙城を見事に切り崩した。またそれにともなってだろうか、『鉄拳2』と『バイオハザード』の順位も逆転し、ついに『バイオハザード』が『鉄拳2』の上に立った。総販売本数ではまだまだ『鉄拳2』には及ばないだろうが、今後の動向次第ではかなり伸びるのではないだろうか。また、先の『ドラゴンボール』に戻るが、これは明らかに、いわゆるキャラクターソフトである。つまり、PSも、心配されていたよりはずっと早く若年齢層に普及しつつあることを示す1位のような気がするのだ。そして、その背景には、やはり今回も前評判1位『ファイナルファンタジーVII』が控えていることは今さら言うまでもないだろう。

他には、読者人気7位にいきなり返り咲いた『アークザラッド』。これはやはりザ・ベスト・シリーズの影響だろうか。他のザ・ベスト・タイトルの動向にも注目したい。

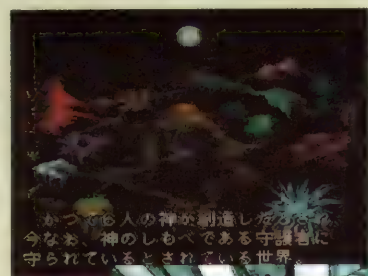
※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植希望は、ＦＸで夏に発売が予定されている『ブルーブレイカー』です。発売されてないソフトの移植希望なんて、ちと気が早い？　でも、ＰＳでプレイしたいんですっ！

今、時代は魔王征伐と結婚（仮）だからこそプレイしたい！『ブルーブレイカー』を!!

　魔王を倒す旅の中で、いっしょに戦ってくれる女の子たちと仲良くなって結婚。…こんな、都合の良い話があっていいのでしょうか？　いいのです（確定）。今回、移植希望の『ブルーブレイカー』は、そんなゲームなんです。まず、ジャンルはＲＰＧ。主人公であるプレイヤーは、父親から結婚相手探しの旅に出るように命じられます。言われるがまま、主人公は旅に出ますが、その道中でいろいろな女性たちと出会っていくのです。そして、出会った女性とは冒険者ギルドで話したり、パーティを組めるようになっているハズ。でも、その日の守護者や女性の機嫌などで状況は変化していきます。パーティなどを組む際に注意しましょう。つまり、女性の気分次第でゲームの進行が決まるワケですね。さあ、ごきげんとって結婚に持ち込めっ（笑）！



◀オープニングでは、このゲームの世界観やバックストーリーが流れていきます。ここでプレイヤーは、6人の守護者などを知るワケです。



▶重要なのが、ギルドで女の子と会話することです。魔王を倒すか、結婚を取るか……むむむ、難しいトコです。激ムズですな。うーん。

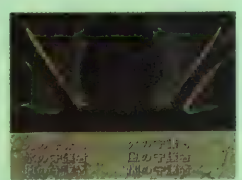
『ブルーブレイカー』のココが良い!!

既存のＲＰＧとは、一風変わったシステムを持つ、このゲーム。いったい普通のＲＰＧとどこが違うのか？　それを検証していきます。

　物語は、「虚空の道」と呼ばれる世界を舞台に、主人公・ケインが、高名な剣士であり父親でもあるディーザに、剣の手ほどきを受けている場面から始まります（毎日、手ほどきを受けているため、ケインの剣さばきは、なかなかなものになっています）。そんなある日、ケインは一族のしきたりにより、結婚相手を探す旅に出ることになりました。しかし彼は、いきなり旅の最初で魔王を復活させてしまうのです。はたしてケインは、期限内に魔王を倒し、なおかつ結婚相手を見つけるなんて都合の良いマネができるのでしょうか？

　と、ここまでが物語の導入部。ここからプレイヤーの分身であるケインの冒険が始まるのです。

　冒険には、知り合った女性を２人まで連れていくことができます。しかし、いっしょに行動しているときは、女性の感情が関わってきますので、誰を連れていくかが問題。そして、この冒険の拠点となるのが冒険者ギルド。ギルドでは、仕事の依頼を受けたり、知り合った女性にも会えます。ここで、女性と話しておけば、その人がケインをどう思っているのかをチェックしておけます。もし、その女性の反応が、かんばしくなければプレゼントでごきげんをとりましょう。でも、ここでヘンなものをあげても、かえって嫌われるだけ。女性の好みに合わせたプレゼントをするようにしたいもんです。常日頃、こういう努力をしていれば、そのうちパーティを組むとき、女性から逆に声をかけてくるようになるでしょう。また、仕事の依頼内容によっては、女性が深く関わっていることがあるので、一緒に解決してあげることです。そうすれば、彼女のハートはイッキにキミのもの（笑）。



▲最初に、シルエットのみの人物に問われ、守護者を決めるのです。



▲国に到着すると、女のコがその国の情報を喋ってくれます。



▲ギルドでは、女性のデータが一目瞭然。お見合いパブ状態（笑）。

　さらに、ＲＰＧのキモとも言える戦闘。このゲームも、戦闘は重要なファクターです。システムは、プレイヤーが「危機回避」や「集中攻撃」といった、だいたいの方針を決めるだけで自動的に戦ってくれるオートバトル方式を採用しています。ここまでは普通のＲＰＧと同じ。しかし、何度も言うようですが、このゲームは女性が中心です。当然、戦闘の仕方でも彼女たちの感情が変わってくるのです。例えば、逃げてばかりいたり、彼女たちのＨＰを０にするという行動をしたとしましょう。すると、あとで女性から文句を言われてしまうというワケですね。トホホ。



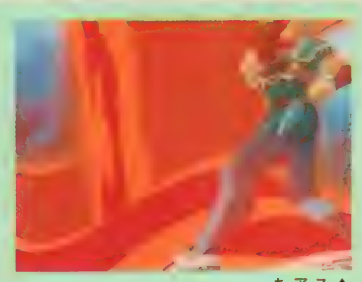
▶敵に遭遇！　さあ、カッコいいトコ見せましょう。そうすれば好感度アップ！

もしもＰＳになったら…

『ブルーブレイカー』が、ＰＳで発売されたとしたら、どういうソフトになるのでしょうか？　考察していきます。

　もしかして、ＰＳと同じ新世代機種であるＦＸのソフトを移植しても意味がないのではないか？　そう考える人もいるかもしれません。ですがっ！　機種が変われば、勝手も変わる。至極当然のことです。つまりは、ＦＸ向きに作られたソフトをそのまんまＰＳに移植してもイカンということです。前置きが長くなっちゃいました。そろそろ始めます。

　ベタベタの移植だったらＰＳで発売しても意味がない……これは、前述の通りです。せっかくの移植なのですから、やるなら徹底的にパワーアップしてもらいたいもの。登場する女性、つまり結婚相手候補が10,000人を超えるとか、いっそのこと戦闘をポリゴンで構成してしまうなんてのは、簡単に考えつきますが…。なんかムチャ言ってますね（笑）。ちとガッカリ。

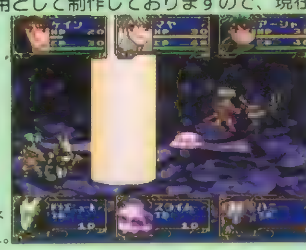


▲ＦＸは、動画再生能力がスゴいっ！　このくらいのアニメーションなんかちょちょいのちょいです。

そして移植の可能性は？

『ブルーブレイカー』移植の可能性について、ＮＥＣホームエレクトロニクスの深川悟郎氏にコメントをいただきました。

「立石流牙率いるヒューネックス「ブルブレチーム」も、ファンのみなさんの期待に応えるため、自らの命（睡眠時間その他諸々）を削りながら、『ブルブレ』に命を吹き込んでおります。移植に関しましては、当初よりＰＣ－ＦＸ専用として制作しておりますので、現在のところは考えておりません。これを機会にＰＳのほかにＰＣ－ＦＸもいかがでしょうか？　心優しきユーザーのみなさんの勇気ある決断をお待ちしております」（プロデューサー・深川悟郎）



▶この異色のＲＰＧが、ＰＳでも遊べるといいのですが。どうでしょうねぇ。

ハガキをください

　ども、移植化担当です。いやぁ、もうすぐ学生の方は夏休みですねぇ。と、いうことはハガキを書く（描く）時間ができますね？　え？　いろいろ予定がある？　そんなぁ、ハガキだけが楽しみなのにぃ。暑中見舞いの代わりに移植希望ハガキをくださいよぉ。いくら暑くても、枚数さえ揃えばメーカーさんに持っていきますからぁ。ね？　あっ、そうそう、夏休みのない方もハガキをください。…結局、ハガキが欲しいだけなんです、私ったら。クスッ。※移植希望イラストは、P.112からの「4色奴隷」をご覧ください。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.26］

電撃 NewsStation

東京ゲームショウ'96

イベント

ゲーム史上最大のイベントに話題騒然!
8月22日〜24日は東京・有明に集合だ!!

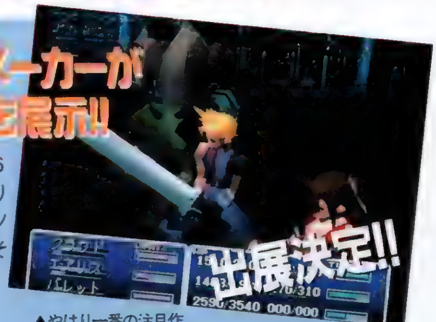
今年の夏は、何てったって「東京ゲームショウ'96」が熱い! 8月22日〜24日までの3日間、東京・有明の新国際展示場〝東京ビッグサイト〟にて行われるこの超ビッグなイベントに今、大きな注目が集まっているのだ。ゲーム業界の発展を目的に発足したソフトメーカー団体〝CESA(セサ)〟が主催しているということもあり、業界全体がこのイベントにとっても協力的。だからこそ大いに盛り上がることは間違いないのだ。チケットをゲットしていないキミは、今すぐ買いに行こう。当日券も発売されるけど、様々な特典が付いているという前売り券の方が断然おトクだぞ。また、インターネット上にはホームページが開設されていて、このイベントの最新情報が提供されているぞ。アドレスは、http://www.wnn.or.jp/wnn-g/だ。パソコンを持っているキミはこちらもチェックが必要だぞ。楽しい楽しい夏休みの最後は、ゲームショウでゲームしよう!!



▲これが会場イメージパース。しかし出展メーカーの数からすると、もっとにぎやかになるのは間違いなさそうだ。

多くの人気メーカーが期待の新作を展示!!

今回出展するメーカーは全86社（6月現在)。いずれも人気メーカーばかりなので、キミが楽しみに待っているソフトが数多く展示されることになりそうだぞ。話題のRPG超大作『FFVII』の出展が決定したこともあり、他のメーカーも負けじと自信の新作を出してくるはず。期待大だ。



▲やはり一番の注目作は、この『FFVII』だろう。8月初めに登場する体験版以上の情報発表を期待したいよね。

主な出展メーカー

アートディンク／アクレイムジャパン／アスミック／アトラス／アルトロン／イマジニア／エクシング／SNK／エニックス／エポック社／NEC／NECインターチャネル／NECホームエレクトロニクス／EAV／OZクラブ／カプコン／ギャガ／グラムス／元気／光栄／コトブキシステム／コナミ／コンパイル／サンソフト／ジャレコ／スクウェア／セガ／セタ／SCE／タイトー／タカラ／データイースト／データムポリスター／テクモ／トンキンハウス／トミー／ナグザット／ナムコ／パイオニアLDC／ハドソン／バンダイ／バンプレスト／ビクターエンタテインメント／ヒューマン／メディアワークス／ライトスタッフ／リバーヒルソフト／他（50音順）

会場は新空間"ビッグサイト"

スケール、設備とも世界クラスの新展示場〝東京ビッグサイト〟が、この一大イベントの舞台。冷房完備だし、レストランなども数多く設けられているので、快適にショウが楽しめるぞ。



▶東京臨海新交通「ゆりかもめ」国際展示場正門前駅下車、徒歩0分。

特設ステージでは随時イベントを開催!

会場内の特設ステージにて催されるステージイベントにも注目だ。右にあげたイベントの他にも人気ゲームの対戦大会やチャリティーオークション、コスプレ大会、クイズ大会……などなど、超盛りだくさんなのだ。



◀ゲームミュージックバンドのライブや声優ライブなど、様々なイベントが開かれるぞ。

主なステージイベント

8月22日
- GMバンドステージ 〜コナミ・ステージ 〜コンパイル・ステージ
- 人気声優ライブステージ

8月23日
- 文化放送公開生放送 〜吉田照美のやる気MANMAN

8月24日
- 文化放送公開生録音 〜広井王子のマルチ天国
- ゲスト声優ミニライブ

（いずれも予定）

前売り券はすでに発売中!!

プレゼント抽選券付きの前売り券は、主要プレイガイドやファミリーマートなどにて購入できるぞ。お早めにね。
◎問い合わせ…03-3246-6053（TGSイベント事務局）

※価格は税込み	一般（中学生以上）	小学生
前売り券	¥800	¥400
当日券	¥1,000	¥500

LORD of MONSTERS ロード・オブ・モンスターズ

インターネット

SCE初のネットワークゲームが現在ネット上で記録的大ヒット中!!

「ネットワークゲーム」……キミも一度は耳にしたことがあるんじゃないかな。コンシューマーゲームさながらに、インターネット上で繰り広げられるゲームのことだ。そのネットワークゲームに先月、公開からわずか10日あまりでアクセス数が10万本を超えるという〝バケモノゲーム〟が出現したのだ。その名は『LORDof MONSTERS（ロード・オブ・モンスターズ）』。ＰＳファンにおなじみのＳＣＥが贈る、対戦型の戦闘ＳＬＧだ。顔も名前も知らない全くの他人を相手に、ランキング入りを賭けて真剣勝負ができるという点がその最大の魅力。そこで今回は、このゲームを楽しむために必要な手順を紹介しながら、数多くのネットユーザーを虜にしているその優れたシステムに、カチカチッ（クリック音）と迫るのだ。



①アクセス

キミがつくった部隊（すべてモンスターキャラによって編成）と、ネット上の誰かがつくった部隊とで対戦を行うというこのゲーム、下のアドレスにアクセスし終えると上のトビラ画面が表示される。とっても親切なルール説明のモードもあるので、そこをじっくり読んで戦闘に備えよう。

[URL]http://www.scei.co.jp/love/

見知らぬ誰かとRPG感覚で対戦できる!!

②部隊を編成する

次はキミが指揮する部隊の編成を行うのだ。攻撃方法や防御特性の異なる９種類のモンスターの中から隊員（？）を選択していく（制限あり）。このときに勝ちゼリフや部隊名なども入力できるぞ。



選択できるモンスターは **9体**

③戦闘！

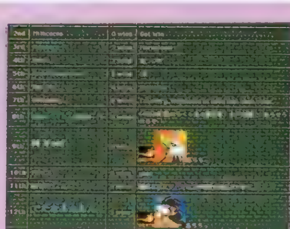


そして、いよいよ戦闘だ。このゲームの戦闘システムは、従来の基本的なＲＰＧと変わりはない。ターン性で各モンスターは、各ターン１回ずつ攻撃ができるといういたってシンプルなもの。しかし、見知らぬ誰かと対戦しているというドキドキ感はかなりのものだ。ハマるぞ〜。

▶攻撃結果やダメージなどがリアルタイムで表示されていく。コンピュータ相手じゃないだけに、かけ引きが重要だぞ。

④ランクイン！

勝ち続けるとランキングに自分の部隊名とメッセージが表示される。その後は、このランキングを見た新たな参加者からの挑戦を受けてゆくというワケ。トーナメントもあるぞ。



◀自分が挑戦するときには、相手部隊の特性をよく分析してから部隊編成をしよう。

サンシャイン・ナンジャタウン

テーマパーク

都心に不思議な街が出現！『ナンジャタウン』って何？

東京・池袋にナムコの第３弾テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」がオープンしたぞ。２フロアからなる会場は５つの〝街〟に分かれていて、それぞれ各テーマにそった楽しい演出がほどこされているのだ。数多くあるアトラクションの中には、会場全体を使ったＡＶＧ風のものもあり、熱中するあまり、思わず時間を忘れてしまうぞ。　◎場所：サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル（年中無休予定／10：00〜22：00）



◀懐かしい日本の下町にトリップ!? 時代、文化の異なる街が他にも４つあるぞ。



▶〝キューピッドの箱船〟に乗って、願いを込めてコインを投げれば……イイ〜ことがあるのだ♥



◀ミョ〜な相撲大会。こんなアトラクションが、１日では遊び尽くせないほどあるぞ。びっくりナンジャ！

▶▶▶POWERチェック!!

プレイステーション本体の〝救急病院〟「PSクリニック」をチェック!!

日本全国の故障したＰＳ本体のすべてが集められているというこの「ＰＳクリニック」（ＳＣＥ）は、買ったお店を通さずに、直接個人で修理を依頼することもできるのだ。その場合、早くて依頼をした翌日には修理品を自宅まで取りに来てくれて、なんと約５日（〜10日）程で、これまた自宅まで品を届けてくれるというからオドロキ。お店を通す際の手間がかからない分、修理代も割安だ。やっぱ頼りになるよね、ソニーさんってば。



▶一時たりともＰＳ抜きの生活なんて耐えられない!! 故障したら即、電話なのだ。◎お問い合わせ…0438-37-1120（土日祝日は休業）

コナミ

移植 あの「ときめき～」や「幻想水滸伝」など人気タイトルがWindows95に移植決定!

特ダネです!! なんとあの『ときめきメモリアル』や『幻想水滸伝』などのコナミの人気タイトルが、今年末から来春にかけて続々とWindows95に移植されていくというのだ。現時点でわかっている移植予定のタイトルは、前述の2本の他に『実況パワフルプロ野球'96』『ミッドナイトラン』『NBAパワーダンカーズ』『ときめき対戦ぱずるだま』の4本。価格や正確な発売日などはまだ未定。今後はコナミさんのこれらの動向にも、注目していかなきゃね。



◀▲どれも人気タイトルばかり。パソコンユーザーは要チェック!

トワイライトシンドローム

キャンペーン "探索編"を買うともれなくプレミアムCDが憑いてくる!?



▶これが「ザ・メモライズ」。全員プレゼント賞品とは思えないほど内容は充実!!

大好評のホラーAVG『トワイライト～探索編』が、新パッケージになって発売中だぞ。今なら「探索編」のヒント&次回作「究明編」の予告が載っている「大吉エンディングキーワードブック」が付いてくるのだ。さらに、このブックレットの応募券を7月31日(必着)までに発売元のヒューマンに送ると、応募者全員に井上喜久子さんのインタビューやオープニングムービーを収めたスペシャルCD「ザ・メモライズ」がもらえるぞ!

ハイパーオリンピックinアトランタ

イベント 目指せ優勝! DPSが出場選手を募集中!!

コナミ主催の対戦イベントの決勝大会(8月3日)に出場できる"電撃PS代表選手"1名を募集するぞ。総合得点、11競技全記録と住所/氏名/職業/年齢/電話番号を書いて、191ページにあるあて先の「HOA代表選考」係まで送ろう(7月26日必着)。



▶記録はメモリーカードで保存しておくこと(後で確認)。まずはハガキのみで応募して!

スクウェア①

インターネット 『FFVII』の最新情報にアクセスしよう!

インターネットでスクウェアのホームページが公開されているぞ。『FFVII』の最新画像にメイキングオブ『FF』の他、発売中のものから発売前のものまでスクウェアのゲーム情報が満載。キミもアクセス始動せよ!



http://www.spin.ad.jp/square/

爆れつハンター

フォトCD 新たな「爆れつ」アイテム発売!!

TV放映が終わっても今だに人気の衰えない『爆れつハンター』がフォトCDになるぞ。TVで使われたセル画や臣士れい先生の原画など内容盛りだくさんだ。オープニングなど各テーマ曲も入っているからおトクだぞ。



◎発売日:7月26日予定/発売元:(株)ウインズ/価格:¥4,800(税別)

スクウェア②

サンデー総会 さすがはスクウェア! 子供連れの株主総会

スクウェアの話題をもう1つ。去る6月23日、スクウェアの株主総会が開かれたのだが、休日開催で、しかも子供連れOKという前代未聞のものだったのだ。株主総会のことがよくわからない人はこれを機に勉強しなさい。とにかくスゴイことなのだよ!



▶会場ではなんと発売前のソフトが体験できたのだ。キミも株主になってみたら?(笑)

"ときめき"イベントキャラバン

イベント 夏休みも"ときめき"は健在なのだ!!

『ときめき』ファンの皆さま、お待たせいたしました!! 恒例のコナミ『ときめきメモリアル』全国イベントキャラバンの開催日程が、大々的に発表されたぞ。いつもいろいろな趣向でボクらを楽しませてくれるこのイベントで、夏休みの素敵な思い出を作ろう。とにかく、下の開催日程をチェックだチェック!



▶藤崎詩織役の金月真美さんと、ときめきクイーンの栗林みえさんがゲスト出演予定だぞ。

ときめきメモリアル イベントキャラバン'96夏 ～開催日程～

7月27日(土) 東京豊島公会堂
開場12:00予定 開演13:00予定
お問い合わせ:アニメイト 03-3957-1234

7月30日(火) 札幌 道新ホール
開場12:00予定 開演13:00予定
お問い合わせ:アニメイト札幌店 011-219-1223

8月11日(日) 大阪 森宮ピロティホール
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:アニメイトベルタ店 06-643-5818

8月14日(水) 広島 アステールプラザ大ホール
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:紀伊国屋書店レコード部 082-225-3250

8月17日(土) 鹿児島 鹿児島市民文化ホール 第二ホール
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ: (株)十字屋本店 099-225-3131
(株)十字屋クロス店 099-239-8585

8月18日(日) 福岡 都久志会館
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:アニマップ本店 092-731-5256

8月19日(月) 高知 高知県民文化ホール
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:細川レコード店 0888-24-5888

8月27日(火) 郡山 郡山市民文化センター 中ホール
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:三野屋 郡山店 0249-22-7797

8月28日(水) 名古屋 名古屋港湾会館
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:アニメイト名古屋店 052-453-1322

8月29日(木) 金沢 石川県教育会館
開場13:00予定 開演14:00予定
お問い合わせ:山蓄(やまちく)109店 0762-20-5010

※入場方法などは各問い合わせ先にお尋ね下さい。

電撃NewsStation ―トピックス― TOPICS

●コスプレ界にゼロ2&卒業のゲームキャラが乱入!!
イベントの企画から衣装販売まで全国のコスプレイヤーを支える(株)コスチュームパラダイスから『ストゼロ2』の"さくら"と『卒業』の清華女子高のコスチュームが登場。→03-3770-3770/コスパショップ

●東京駅の地下街でインターネットが体験できる!!
八重洲口の地下名店街にオープンする"バーチャルモール"で、7月17日～19日までインターネットの無料体験イベントが実施されるぞ。→お問い合わせ先…03-3273-5713/(株)鉄道会館

次号予告

電撃PlayStation Vol.27は 7月26日(金)発売!!



次号は1冊挙げてスクウェアを本気で大特集してしまうぞ

待望の『FFⅦ』新情報に、ますます期待の高まる『トバル』の他にも、なんと一挙に4タイトルが新発表!! 『ノエル』の別冊付録も付いてサービス満点の号なのだ!!

表紙イラスト●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ©1996 SNK
イラスト●七瀬葵
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、伊藤克則、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、三井一穂【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation Vol.26

1996年7月26日発行　第2巻第14号通巻22号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

広告索引

50音順

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃少年	毎月15日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	1・4・7・10月／18日
DENGEKI ADVENTURES	偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
7月発売のソフト				
1	12日	GOTHA II・天空の騎士	光栄 ¥6,800／SLG	108
2	12日	雷電プロジェクト	セイブ開発 ¥2,800／BEST	
3	12日	アークザラッド	SCE ¥2,800／BEST	
4	12日	ポポロクロイス物語	SCE ¥5,800／RPG	107、148
5	12日	リッジレーサー	ナムコ オープン／BEST	
6	12日	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア ¥2,800／BEST	
7	12日	MASTERS 新・遥かなるオーガスタ	ソフトバンク ¥5,800／SPG	97、108
8	19日	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク ¥5,800／SLG	108
9	19日	リトルビッグアドベンチャー	EAV ¥5,800／AVG	108、181
10	19日	徹萬SPECIAL	ナグザット ¥4,800／TBL	
11	19日	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト ¥5,800／SPG	108
12	19日	学校であった怖い話S	バンプレスト ¥5,800／AVG	109
13	19日	トワイライトシンドローム 究明編	ヒューマン ¥5,800／AVG	107、125
14	19日	STRIKERS 1945	アトラス ¥5,800／STG	107、124
15	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー ¥6,800（予価）／AVG	
16	26日	ショックウェーブ	EAV ¥5,800／STG	109
17	26日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム ¥4,800／PZG	107
18	26日	刻命館	テクモ ¥5,800／SLG	36
19	26日	クロックワークス	徳間書店 ¥5,800／PZG	
20	26日	ワールドスタジアムEX	ナムコ ¥5,800／SPG	90
21	26日	キング・オブ・スタリオン	日本物産 ¥6,800／SLG	179
22	下旬	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6,800（予価）／SLG	56
23	下旬	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥8,800（予価）／SLG	56
24	7月	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ ¥6,800／SLG	
25	7月	アクチャー・サッカー	ナグザット ¥5,800／SPG	
8月発売のソフト				
26	2日	モータルコンバット II	アクレイムジャパン ¥5,800／対戦ACT	
27	2日	信長の野望 リターンズ	光栄 ¥5,800／SLG	
28	2日	OverBlood（オーバーブラッド）	リバーヒルソフト ¥5,800／AVG	
29	2日予定	TOBAL No. 1	スクウェア ¥5,800（予価）／対戦ACT	74
30	9日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～	エクシングエンタテイメント ¥5,800／SPG	92
31	9日	ストリートファイターZERO 2	カプコン ¥5,800／対戦ACT	80
32	9日	CyberSpeed	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800（予価）／RCG	
33	9日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5,800／TBL	
34	9日	アイルトン・セナ カートデュエル	ギャップス ¥6,800（予価）／RCG	
35	9日	七つの秘館	光栄 ¥7,800／AVG	179
36	9日	闘神伝2 plus	タカラ ¥2,800／BEST	
37	9日	エースコンバット	ナムコ オープン／BEST	
38	9日	BOXER'S ROAD	NEW ¥2,800／BEST	
39	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター ¥4,800／SPG	
40	23日	提督の決断 II	光栄 ¥10,800／SLG	
41	23日	トーナメントリーダー	ビクターエンタテインメント ¥5,800／SPG	
42	23日	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6,800（予価）／STG	108
43	30日	CRW／カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5,800／SLG	68
44	30日	謎王	バンダイビジュアル ¥5,800／ETC	
45	上旬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5,800（予価）／ACT	
46	中旬	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5,800／SLG	
47	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5,800（予価）／AVG	
48	下旬	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5,800／AVG	
49	下旬	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5,800（予価）／RCG	
50	下旬	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5,800／SPG	
51	下旬	戦乱	エンジェル ¥5,800／SLG	
52	下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5,800（予価）／PZG	
53	下旬	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5,800（予価）／SLG	62
54	下旬	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5,800／RPG	
55	8月	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン ¥5,800／SPG	
56	8月	スタジオP	アジェンダ ¥5,800／ETC	108
57	8月	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4／980／TBL	
58	8月	チェスマスター	アルトロン ¥6,800（予価）／TBL	
59	8月	CityBravo！	アルトロン ¥6,800（予価）／SLG	
60	8月	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3,800／STG	
61	8月	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800／STG	
62	8月	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5,800／ACT	182
63	8月	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK ¥5,800／対戦ACT	
64	8月	出世麻雀 大接待	キングレコード ¥5,800／TBL	
65	8月	三國志 リターンズ	光栄 ¥6,800／SLG	
66	8月	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5,800（予価）／SPG	181
67	8月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定RCG	
68	8月	ポエド	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ACT	
69	8月	アイドル雀士スーチーパイ II Limited	ジャレコ ¥7,800／TBL	
70	8月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6,800／SLG	
71	8月	東京SHADOW	タイトー ¥8,800／AVG	
72	8月	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター ¥4,800／PZG	
73	8月	鋼鉄霊域（スティールダム）	テクノソフト ¥5,800／STG	
74	8月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5,800／SPG	
75	8月	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	ネクサスインターラクト ¥6,800／SPG	
76	8月	北斗の拳	バンプレスト ¥5,800（予価）／AVG	
77	8月	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5,800／STG	
78	8月	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4,800（予価）／SLG	
79	8月	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト ¥5,800（予価）／TBL	181
夏発売予定のソフト				
80	夏	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5,800／AVG	
81	夏	雨の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800／ACT	
82	夏	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5,800（予価）／PZG	
83	夏	X-MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン ¥5,800／対戦ACT	
84	夏	Blade of the Darkness（黒の剣）	シーディーブロス 未定RPG	
85	夏	ぼのぼの（仮）	SCE 未定TBL	
86	夏	NO L（ノエル）	パイオニアLDC ¥6,800／ETC	44
87	夏	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ 未定SPG	
88	夏	甲子園V（仮）	魔法株式会社 未定SPG	
9月予定のソフト				
89	6日	トンズラくん	ソラン ¥5,800／ACT	
90	6日	スマッシュコート	ナムコ ¥5,800／SPG	
91	13日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5,800／対戦ACT	
92	13日	天地無用！登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6,800／AVG	64
93	13日	ウイングコマンダー III	EAV ¥7,800／SLG	
94	13日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	コナミ ¥5,800（予価）／SPG	94
95	13日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5,800／ETC	
96	13日	ヴィクトリーゾーン2＋SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	SCE ¥7,800／ETC	
97	13日	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE 未定ETC	
98	20日	スターファイター3000	[illegible] STG	
99	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5,800（予価）／STG	38
100	20日	それゆけXココロジー ～心（ハート）が教える 恋・結婚・人生～	ポリグラム ¥5,800／ETC	175
101	27日	TFX	イマジニア ¥7,800／STG	
102	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5,800（予価）／PZG	28
103	27日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターエンタテインメント ¥5,800／SPG	
104	上旬	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3／980／TBL	
105	下旬	里見の謎	サンテックジャパン ¥5,800（予価）／RPG	
106	下旬	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6,800／AVG	
107	下旬	同級生麻雀	ユーメディア 未定TBL	
108	9月	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5,800／RPG	168
109	9月	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5,800／SPG	
110	9月	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5,800（予価）／SPG	
111	9月	ぷくんパ 女子高生の放課後…	アテナ ¥4／980／PZG	
112	9月	女神異聞録ペルソナ	アトラス 未定RPG	
113	9月	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5,800／PZG	
114	9月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5,800／SLG	
115	9月	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5,800／SLG	
116	9月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5,800（予価）／対戦ACT	
117	9月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5,800／SLG	
118	9月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5,800／ACT	
119	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ETC	
120	9月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ETC	179
121	9月	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ ¥5,800（予価）／S・RPG	
122	9月	スピードキング	コナミ ¥5,800（予価）／RCG	
123	9月	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5,800（予価）／AVG	
124	9月	日本たられぱなしツアー① あれ！も これ？も 桃太郎	システムサコム ¥4,800（予価）／AVG	
125	9月	テトリスプラス	ジャレコ ¥5,800／PZG	
126	9月	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6,800／SPG	
127	9月	パチンコ大好き	セタ ¥5,800／TBL	
128	9月	MLB Pennent Race（仮）	SCEI ¥5,800（予価）／SPG	
129	9月	にとうしんでん	タカラ ¥5,800／対戦ACT	
130	9月	Super Shot（仮）	Tears ¥5,800（予価）／???	
131	9月	ギャロップレーサー	テクモ 未定SPG	
132	9月	LULU	東北新社 未定ETC	
133	9月	マッハGoGoGo！	トミー ¥5,800（予価）／RCG	181
134	9月	くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～	トミー ¥5,800（予価）／PZG	
135	9月	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5,800／ETC	181
136	9月	ジグソーアイランド～Japan Graffiti	日本一ソフトウェア ¥5,800（予価）／PZG	
137	9月	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5,800（予価）／???	
138	9月	POWER RANGERS PINBALL	バンダイ ¥6,800（予価）／ETC	174
139	9月	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5,800（予価）／対戦ACT	
140	9月	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5,800（予価）／対戦ACT	
141	9月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5,800（予価）／PZG	
142	9月	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！	[illegible] TBL	
143	9月	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6,800／SLG	66
144	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5,800／RCG	
145	[illegible]	スープ（仮）	[illegible] ???	
10月発売のソフト				
146	上旬	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800（予価）／STG	180
147	上旬	V-TENNIS 2	トンキンハウス ¥5,800／SPG	
148	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5,800（予価）／ETC	
149	下旬	GO II Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6,800（予価）／TBL	
150	10月	クーリースカンク	ヴィジット ¥5,800／ACT	
151	10月	ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4,800／STG	
152	10月	クレイジー・イワン（仮）	EAV ¥5,800／ACT	
153	10月	アサルト リグ（仮）	EAV ¥5,800／ACT	
154	10月	シェルショック	EAV ¥5,800／STG	
155	10月	Nap・Nap（ナップナップ）	ゲンテック 未定AVG	
156	10月	真髄・雀仙人（仮）	J・ウィング ¥8,900（予価）／TBL	
157	10月	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定STG	
158	10月	ワイルドアームズ	SCE ¥5,800（予価）／RPG	
159	10月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE 未定対戦ACT	
160	10月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5,800（予価）／SLG	
161	10月	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5,800／AVG	
162	10月	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5,800／RPG	169
163	10月	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5,800／TBL	
164	10月	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ 未定SLG	
165	[illegible]	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5,800（予価）／ETC	[illegible]
166	[illegible]	REBEL ASSULT II	BPS ¥5,800／STG	
167	10月	ミニ四バトル 爆走兄弟レッツ&ゴー（仮）	BPS ¥5,800（予価）／RCG	
168	10月	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト 未定ETC	
169	10月	The Game of Proof	ユタカ ¥5,800（予価）／TBL	
11月発売のソフト				
170	1日	アークザラッド II	SCE ¥5,800／S・RPG	162
171	中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング 未定SLG	60
172	下旬	AZITO－アジト－（仮）	アステック21 ¥5,800／SLG	
173	11月	スーパーテクニックチャレンジカップ（仮）	メディアクエスト 未定RCG	
174	11月	あかずの間	ヴィジット ¥5,800／AVG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
175	11月	金田一少年の事件簿（仮）	講談社 ¥5,800／AVG	
176	11月	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス 未定???	
177	11月	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears ¥5,800／SPG	182
178	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5,800（予価）／SPG	178
179	11月	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5,800／SPG	
180	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 未定SLG	
181	11月	BALL BLAZER	BPS ¥5,800／SPG	
182	11月	ゼイラムゾーン	バンプレスト 未定ACT	182
183	11月	ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト 未定STG	176
184	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定SLG	52
185	11月	操兵伝 聖刻1092	ユタカ ¥5,800（予価）／RPG	
186	11月	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ 未定RPG	

秋予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
187	秋	シムシティ2000	アートディンク 未定SLG	
188	秋	伝説のオウガバトル	アートディンク 未定S・RPG	
189	秋	首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス 未定STG	
190	秋	BELTROGGER 9	GENKI 未定STG	34
191	秋	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル 未定PZG	
192	秋	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト ¥4,980／PZG	
193	秋	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6,800／ETC	
194	秋	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト ¥6,800／ACT	
195	秋	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5,800（予価）／PZG	
196	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定ACT	
197	秋	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／対戦ACT	
198	秋	結婚－Marriage－	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／SLG	
199	秋	ZERO DIVIDE 2	ズーム 未定対戦ACT	
200	秋	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－（仮）	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定RPG	156
201	秋	クライムクラッカーズ2	SCE 未定RPG	
202	秋	Air Assault	SCEI 未定STG	
203	秋	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥6,800（予価）／AVG	
204	秋	3Dシューティングアクション コブラ・ザ・サイコガン	タカラ ¥5,800／STG	
205	秋	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5,800／RPG	
206	秋	モンスターファーム	テクモ 未定SLG	
207	秋	TECMO SUPER BOWL（仮）	テクモ 未定SPG	
208	秋	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5,800（予価）／AVG	
209	秋	東方珍遊記	ナグザット 未定AVG	
210	秋	ハイパーラリー	ハーベストワン 未定RCG	
211	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定ACT	
212	秋	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定STG	
213	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定ACT	
214	秋	アボなしギャルズ お・り・ん・ぼ・す	ヒューマン 未定SLG	
215	秋	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5,800／AVG	
216	秋	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
217	秋	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
218	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ 未定RCG	

12月以降発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
219	12月	ありす	グラムス ¥5,800（予価）／AVG＋RPG	
220	12月	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥5,800（予価）／RPG	
221	12月	NHL FACE OFF（仮）	SCEI 未定SPG	
222	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥5,800／STG	24
223	12月	同級生2	バンプレスト 未定SLG	16
224	12月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS ¥5,800／RCG	
225	12月	DARK FORCES	BPS ¥5,800／STG	
226	年内	パチンコ倶楽部	ISC 未定ETC	
227	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5,800／AVG	
228	年内	ダイナマイトキング	エイコム 未定ACT	
229	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定ACT	
230	年内	APACHE（アパッチ）（仮）	ガスト 未定SLG	
231	年内	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定AVG	
232	年内	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定AVG	
233	年内	くるくるぱにっく（仮）	クールキッズ ¥2,800（予価）／PZG	
234	年内	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 未定S・RPG	
235	年内	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定対戦ACT	

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
236	年内	ヴァルナフォース	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定SLG	
237	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定A・RPG	
238	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定RPG	
239	年内	ホームドクター	サクセス 未定ETC	
240	年内	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン 未定SLG	
241	年内	ハイパーツアー	スリーディ 未定SLG	
242	年内	がんばれ森川君2号（仮）	SCE 未定ETC	
243	年内	ラグナキュール（仮）	SME 未定RPG	
244	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定ACT	
245	年内	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 未定SLG	
246	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6,800（予価）／RPG	
247	年内	すらいムしよう！（仮）	東北新社 ¥5,800（予価）／SLG	179
248	年内	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定???	
249	年内	ソウルエッジ	ナムコ 未定対戦ACT	
250	年内	タイブレーク	バディ 未定SPG	
251	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定RCG	
252	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定RPG	
253	年末	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定STG	
254	年末	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定SPG	
255	年末	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス ¥5,800／SLG	
256	2月	NFL GAME DAY（仮）	SCEI 未定SPG	
257	2月	HERC'S ADVENTURES	BPS ¥5,800／RPG	
258	冬	ロックマン8（仮）	カプコン 未定ACT	
259	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定S・RPG	170
260	冬	サイキックフォース	タイトー 未定対戦ACT	
261	冬	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー 未定SPG	
262	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6,800／SLG	
263	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定AVG	
264	冬	TILK～青い海から来た少年～（仮）	TGL 未定S・RPG	182
265	冬	レガシー オブ ケイン	BMGビクター 未定A・RPG	
266	冬	ファイロ&クロード	BMGビクター 未定ACT	
267	冬	グランド セフト オート（仮）	BMGビクター 未定ACT	
268	冬	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定STG	
269	冬	バーチャパチスロII（仮）	マップジャパン 未定ETC	
270	来春	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード 未定AVG	
271	来春	タンク（仮）	BMGビクター 未定ACT	
272	来春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定ACT	
273	来春	パンデモニアム	BMGビクター 未定ACT	
274	未定	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント 未定対戦ACT	
275	未定	カラーズメニマ	アウトバック 未定PZG	
276	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート 未定AVG	
277	未定	囲碁	アスキー ¥6,800／TBL	
278	未定	RPGツクール（仮）	アスキー 未定RPG	
279	未定	ダービースタリオンPS（仮）	アスキー 未定SLG	
280	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定SLG	
281	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 未定AVG	
282	未定	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	アトラス 未定SLG	
283	未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス 未定RCG	
284	未定	デジクロ	アトラス 未定PZG	
285	未定	Mighty Hits	アルトロン 未定???	
286	未定	FIST	イマジニア 未定対戦ACT	
287	未定	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
288	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
289	未定	ユーリット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
290	未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
291	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定ETC	
292	未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定対戦ACT	
293	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定RPG	
294	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5,800／STG	
295	未定	ダカール'97（仮）	エルコム／ヴァージンインタラクティブ 未定RCG	
296	未定	バーミン・キッズ	EAV ¥4,800／PZG	
297	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5,800／AVG	
298	未定	ビューポイント	EAV ¥5,800／STG	

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
299	未定	マジックカーペット	EAV 未定SLG	
300	未定	The Tower	オープンブック 未定SLG	
301	未定	覇夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮）	OZクラブ 未定SLG	
302	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定RPG	
303	未定	バイオハザード2（仮）	カプコン 未定AVG	
304	未定	スターグラディエイター	カプコン 未定対戦ACT	
305	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定対戦ACT	
306	未定	ロックマンX4	カプコン 未定ACT	
307	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン 未定TBL	
308	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定RPG	
309	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800／STG	
310	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定AVG	
311	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6,800／STG	
312	未定	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ 未定SLG	
313	未定	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ 未定ETC	
314	未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ 未定STG	181
315	未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5,980／PZG	
316	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6,500／PZG	
317	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8,900／TBL	
318	未定	アウトライブZERO（仮）	サンソフト 未定RPG	
319	未定	日本たられぱなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4,800（予価）／AVG	
320	未定	ファンタステップ	ジャレコ 未定AVG	
321	未定	バーチャルリモコン（ヘリポート1）	スリーディ 未定ETC	
322	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定???	
323	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE 未定SLG	
324	未定	オメガブースト	SCE 未定STG	
325	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定TBL	
326	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定PZG	
327	未定	3Dレミングス	SCEI ¥5,800／PZG	
328	未定	ARENA（仮）	ソフトバンク 未定RPG	
329	未定	レイ・トレーサー	タイトー ¥5,800（予価）／RCG	
330	未定	レイストーム	タイトー 未定STG	
331	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定ACT	
332	未定	CREATURE SHOCK	データイースト ¥5,800／STG	
333	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定ACT	
334	未定	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定???	
335	未定	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ 未定ETC	
336	未定	エースコンバット2（仮）	ナムコ 未定STG	
337	未定	新リッジレーサー（仮）	ナムコ 未定RCG	
338	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定STG	
339	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定STG	
340	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5,800／RCG	
341	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定ACT	
342	未定	ZXE－D（ゼクシード）	バンダイ 未定対戦ACT	
343	未定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6,800／STG	30
344	未定	バトル オブ …（仮）	バンプレスト 未定SLG	
345	未定	ドラゴンナイト4	バンプレスト 未定SLG	20
346	未定	Max Racer	PD 未定RCG	
347	未定	LIPROS（仮）	ビジュアルアーティストオフィス 未定AVG	
348	未定	オーガリアン～亜人伝～（仮）	ビジュアルアーティストオフィス 未定RPG	
349	未定	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海 ¥5,800／対戦ACT	
350	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定???	
351	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5,800（予価）／SLG	
352	未定	怪獣戦記	プロデュース 未定RPG	
353	未定	ライアット スターズ	ヘクト 未定S・RPG	
354	未定	STRESS LESS LESSON "れすれす"	マックスファイブ 未定PZG	
355	未定	ミッドランド～幻の王国～（仮）	未来ソフト 未定RPG	166
356	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定PZG	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所 未定ETC	
358	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定SLG	
359	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン 未定AVG	

※ハミ出し情報：次号、スクウェア最新タイトル発表をお楽しみに！

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。

GAGA IN
a unit of
PRES

撃つだけだった



最強のグラフィックによる視覚的快感

リアルに描き込まれたグラフィックが、いやが上にも臨場感を高める。
与えられたステージは全部で5つ。それぞれの強力な3Dに、
キミの集中力はまた、高まるだろう。



多彩な武器で敵を破壊する爽快感

マシンには多彩なウェポンが搭載できる。時には連射可能な銃器を、
時には抜群の破壊力を持つ爆弾をと、臨機応変に使い分けろ。
敵施設内には、強力な武器も隠されている。



NEON

TERACTIVE
GAGA communications inc.
ENTS

ら、誰でもできる。



地下通路を駆け抜けるスピード感

敵だけでなく、タイム・リミットとの戦いもキミに課せられた任務だ。
最小限の時間で最大の効果を上げる。マシンの持つ機動性を味方に、
極限まで加速!!



迷路の謎や罠をクリアーする達成感

ただ撃ちまくり、避けまくればいいという、これまでのシューティングとは
ワケが違う。敵施設内に仕掛けられた謎や罠。
それを解き明かす知性が、時には最大の武器となる。

3D MISSION SHOOTING FINALIST

3Dミッション・シューティング ファイナリスト

1996年9月発売 定価5,800円(税別)

電撃PlayStation プレイステーション Vol.26

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年7月26日発行（隔週金曜日発行）第2巻第14号通巻22号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円（本体価格524円）

T1024574070541

©Media Works 1996　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌　24574-7／26